# 「仮面ライダー響鬼(ヒビキ)」の事情

ドキュメント
ヒーローはどう
〈設定〉されたのか

片岡力
kataoka chikara

# 「仮面ライダー響鬼（ヒビキ）」の事情

## ドキュメント　ヒーローはどう〈設定〉されたのか

片岡　力

装　幀／山田英春

# 目　次

## 第二部　ふたたび仮面ライダーのほうへ

# はじめに──産んだが育てなかった親の手記

　このような本を何と説明すればよいのだろう。ひとまずは「『仮面ライダー響ヒビ鬼キ』という特撮ヒーロー番組の制作にたずさわった者の体験談」と答えるよりほかないし、それで間違いではないのだが……。
　しかしそれで括くくるにしては、本書は──書いた本人が言うのも何だが──少しばかり〝奇妙〟なのだ。そしてその奇妙さは、二つの面から言うことができる。

　ひとつには、記述の対象となっている〈時期〉の奇妙さがある。
『仮面ライダー響鬼』という作品は、元々は歴代の〈仮面ライダー〉シリーズとは別物として、さらにいえば『仮面ライダークウガ』から『仮面ライダー剣ブレイド』に至る「平成ライダーシリーズ」に代わる新しい特撮ヒーロー番組として企画されたものだった。それが設定を固めていく過程で〈仮面ライダー〉シリーズにいわば〝吸収合併〟されていった、という経緯がある。
　本書がおもな言及の対象としているのは、そのような時期の、いわば〝『響鬼』になる前の『響鬼』〟であって、出来上がって放映された〝完成映像としての『響鬼』〟を対象としていない。具体的な時期でいうと、二〇〇五年一月の放映開始に先立つおよそ一年前から、第一話の検討稿ができるまでの約十カ月の間に、本書の叙述は限定されている。ゆえに本書は、タイトルどおり、筆者が直接体験した、『響鬼』という作品の基本設定が「できるまで」を書いた本である。

　もうひとつ、筆者の〈立ち位置〉の奇妙さがある。
　私は、本作がまだ〈仮面ライダー〉ではなかった最初期からおよそ

十カ月の間、いわゆる「文芸チーム」（クレジット上は「文芸協力」）の一員という〈内部〉の関係者として作品にかかわった。具体的には、作品の基本コンセプト、ヒーローおよび敵についての諸設定、年間のストーリーラインなどを作成する作業にたずさわった。文芸チームには何人かのライターやデザイナーの出入りがあったが、最初から通して加わっていたのは、東映の髙寺成しげ紀のりプロデューサーを除けば私ひとりである。

その後撮影が始まって以降、私は作品づくりのポジションから離れた。そして、次回の放送を首を長くして待つ一般視聴者と同じ〈外部〉の立場から作品と向き合った。

つまり私は『仮面ライダー響鬼』という作品に対して〈内部〉と〈外部〉の両サイドに立ち位置をもつ、ちょっと風変わりなかかわり方をしたことになる。そしてその特殊な立ち位置が、本書の性格をいっそう奇妙なものにしている。そのことについてもう少し詳しく触れておこう。

本書は、マニアや好こう事ず家かの手になる研究本や批評本ではない。その手の研究や批評には対象との適切な距離が前提となるのが普通だが、本書では書き手と対象との距離が近すぎて客観性を確保するのが難しい。客観性が成り立つのは、観察者個人の心理的な冷静さもさることながら、観察者と対象との関係性によるところが大きいからだ。もちろん筆者の筆運びがきわめて冷静なものであることは、この後の本文を読めばお分かりいただけるものと思う。しかし気持ちが冷静だからといって、そのこととその文章内容が客観性を確保できているかどうかは、また別の問題だ。

かといって本書は「内部告発者による内幕暴露！」本でもない。周知のごとく『響鬼』は、途中でプロデューサーが降板となり、それにともない脚本家を含む文芸チームも一新された（くわえて放送終了後しばらくして件くだんのプロデューサーが東映を退社した）という経緯をもつ、特撮番組史上きわめて稀まれな番組となった。そのことについてのスキャンダ

ラスな証言を期待したところで、間接的に推測の材料となる要素はあっても、たいした満足は得られまい。
　ならば本書はガイドブックの類たぐいなのかというと、それにしてはビジュアルがなさすぎる。ページをどれだけめくれども文字ばかりで、図版と呼べるほどの図版がない（もちろんこれには止むに止まれぬ著作権法上の事情がある）。逆にいえば、たかだか子ども向けのテレビ番組一作品について、よくもまあこれだけのページ数をビジュアルなしで文字だけで埋めることができるものだ、とあきれる読者がいても不思議ではない量の文字で、本書は埋め尽くされている。しかも文字だらけにもかかわらず、通常のガイドブックには欠かせない主要キャスト＆スタッフ・インタビューすらひとつもない、ときているのだから。

　しかしこうした〈内部〉と〈外部〉の両サイドに立ち位置をもつという特殊事情こそが、じつは本書を書こうと思い立った動機を導いたものでもあるのだ。つまり「私のようなちょっと変わったかかわり方をした者の視点からなら、関係者による暴露本にもならず、また事情を知らない一視聴者による一方的な批評本にも陥らない、バランスのとれた、しかもそれでいて表面だけをサラッとなぞったようなガイドブックとは決定的に異なるディープな本が書けるかもしれない」と考えたわけである。

　特撮ライターという仕事をしている人たち、あるいは本書を読むような特撮ファンなら即座に同意してもらえると思うのだが、特撮ヒーロー作品の制作にかかわった内部関係者が自分の体験をここまで詳細に、しかもこんなに早いタイミングで明らかにした例はほかにない。
　内部関係者がその作品の成立事情について詳つまびらかにするのは、作品の上映・放送から十数年も経って「ほとぼりが冷めてから」の場合がほとんどである。なぜならそういう人々は、その作品が終わった後も同じ業界・会社で同様の仕事にたずさわっていくのが通例であり、そうである以上は、うかつに口を滑らせると後の仕事に差し

障さわりが生まれかねないからだ。

　そうして自ら箝かん口こう令を敷いているうちに、長い年月が記憶の鈍化と再編を招く。彼ら過去の偉大な特撮ヒーロー作品関係者が数十年後に自作について口を開くとき、それは都合よく整理された「物語」や美しく飾られた「思い出」と化してしまっていることが多い。また当然のことながら、単純な記憶違いも少なくない。昔の作品について語る当時の関係者のインタビューなどを聞いたり読んだりしていて、その点に不満を覚えたことのない特撮ライターやファンはいないだろう。

　しかし本書の場合、この点がまったく異なっている。筆者自身そうした不満を日頃から感じている特撮ライターとして、またひとりの特撮ファンとして、そのような「物語化」に自ら手を染めることはできない。よって叙述に当たっては、そうした「物語化」を禁じ手とするよう強く意識した──無意識に「物語化」が進行している恐れは無きにしもあらずだが──つもりである。

　本書を書くに際してある意味良い方向に作用した事情がある。

　筆者が今回『響鬼』というヒーロー番組の作品づくりにかかわったのは、本人にとってあくまで例外的・突発的なことだった。これは初めから公言していたことだが、「これを機に実績をつくり人脈を培つちかって、この道で（例えばシナリオライターとして）飯を食っていこう」という考えを筆者はもってはいなかった。いわば初めから「栄誉ある一発屋」を目指していたのであり、それがゆえに「うかつに口を滑らせて後の仕事に差し障りが生じる」のを警戒して「ほとぼりが冷めるのを待つ」必要がなかったのだ。

　このような本を出版することによって東映サイドから睨にらまれることになるのは、むろん覚悟している。東映と敵対しようという意識は当方には毛頭ないが、もう二度と東映がらみの仕事はできないだろう。特撮ライターとしては、東映との関係を断つことは、ある意味致命的だ。

しかしそれを恐れて正式許諾の出ない出版を断念するつもりもまた、なかった。なぜなら、特撮ライターとして活動してきた筆者にとって、当事者による「リアルな記録」が「懐かしい記憶」にすり替わらないうちに書き留め、そしてできるだけ早くそれを多くの人が手にとって読める形にしておくことのほうが、出版を諦めて東映との関係を良好なまま維持し再び仕事を得るチャンスを確保することよりも、はるかに大事なことのように思われたからである。

以上のような特殊な事情から来る奇妙さが、本書にはついてまわっている。したがって、ここに書かれている内容のほとんどが読者にとっては初めて知ることばかりだろうが、その一方で、読者が知りたかったこと━具体的には例えば、シリーズ後半のコンセプトの変更過程━については書かれていない、というアンバランスさが避けられなかった。筆者がその場に居合わせたわけではないので、〝経験〟として語ろうとする本書にはふさわしくないからだ。

このように本書の奇妙さについて長めのまえがきを書くうちに、私自身と『仮面ライダー響鬼』という作品との関係をこんなふうにも表現できるかもしれないとふと思った。

私はたしかに『響鬼』の産みの親（少なくともそのひとり）である。「今度のヒーローは太鼓を叩いて敵を倒す！」というアイディアを口にして周りの人々を「何それ？」と呆あきれさせたのは、私だ。

しかし私は、せっかく産み落としたわが子を育ててはいない。その意味で、産みの親ではあっても育ての親ではない。産んだら産みっぱなし。あとは育て上手な乳母の手でわが子がすくすくと成長していくのを見守るだけの、「おまえはやんごとなき血筋のお妃か！」的なツッコミがふさわしい存在となった。そして、オンエア開始直後の数話はともかく、その後はもっぱらフラットな「来週はいったいどうなるんだろ？」状態で番組を見ていた。

つまり私は、『響鬼』の産みの親ではあっても育ての親ではなく、

そしてそれがゆえに〈内部〉と〈外部〉の両サイドからのアプローチが可能な立ち位置をもつ──これが『響鬼』という作品に対する私の関係性・かかわり方である。そしてそれすなわち本書の執筆者としての私の基本スタンスでもあり、かつ本書の奇妙さの依って立つところなのだ。

その意味で本書は〝産んだが育てなかった親の手記〟といえるのかもしれない※。

※ちなみに劇中では、明日夢の母親・郁子と離婚した父親の姓、すなわち明日夢の元の名字が、皮肉にも「片岡」になっている。もちろんこれは筆者本人が付けたものではない。脚本家が気を利かせて命名したのだろう。ただし、それが筆者にとって嬉しいことだったかどうかは、また別の話だが。

追　記

本書には、ボツになった設定・プロット案の類を、単なる叩き台として用意したものから本気で採用を望んだものまで、紙幅の許すかぎり載せた（とはいっても、全体の量から見れば数分の一程度にしかならないが）。そのほとんどすべてが筆者が書いたものである。

本当のところはデザイン案や企画書などの資料、筆者以外の人の手になるプロットや準備稿・検討稿も転載したかったところだが、本書の正式な出版許諾が東映から降りなかった以上、著作権法上認められている以上の引用・転載は見合わせるほかなかった。ご海容願いたい。

# 第一部

# 仮面ライダーから遠く離れて

# ポスト〈仮面ライダー〉めざして

「来期の日曜八時枠を担当することになったので、引き続き手伝ってほしい」

東映・映像本部のテレビプロデューサー（当時）の髙寺成しげ紀のり氏からそのような突拍子もない電話があったのは、二〇〇四年の二月下旬だった。

髙寺氏が「引き続き……」と言ったのは、それよりさらに一年ほど前の二〇〇三年の一月から、〈仮面ライダー〉枠とは別の二、三のテレビ番組および映画作品について、コンセプトやプロットを考える仕事を髙寺氏から依頼されていた※、という経緯があったからだ。

※その〈仮面ライダー〉枠ではない二、三のテレビ番組および映画作品とは、『少林サッカー』の日本版テレビシリーズと実写映画版『ゲゲゲの鬼太郎』だった（後者は、のちに松竹が偶然にもほぼ同じ時期に映画化を企画していたが、当時はその事実をわれわれはまったく知らなかった）。結局それらは実現には至らず、その途中で髙寺氏が次期の日曜朝八時枠を担当することが決まった。

髙寺氏とは、氏がプロデューサーを務めた『仮面ライダークウガ』（二〇〇〇〜〇一年、監督：石田秀範ほか、主演：オダギリジョー）の紹介記事を『電撃特撮通信』や『電撃ホビーマガジン』（ともにメディアワークス刊）に書き、また脚本家の荒川稔久氏、メイン監督の石田秀範氏および髙寺氏にインタビューをした際に数回会っただけだった。

その髙寺氏から二年ぶりに電話をもらったときは「何事か？　さては『仮面ライダー龍騎』（監督：田崎竜太ほか、主演：須賀貴たか匡まさ）の後番組を担当することになったのでついては先行取材をしてもいい、という話か？」と一瞬思ったが、その内容が「『少林サッカー』のテレビ版のプロットを考えてほしい」という予想外のものだったので、ひどく驚いた。石田監督のインタビューのときに開口一番「『クウガ』の

第二十六話『自分』で、五代雄介が神社の境けい内だいの石段に腰をおろして家出した少年に話しかけるシーンで、その奥にネコが横切って歩いていくのが映っていますが、あれは……」などと奇妙な質問をぶつけたことなどで、「なんか変なことを訊きくヤツだ」と覚えていてくれたのだろう。

※これまでの特撮ヒーロー作品史における本シーンの意義については、『電撃特撮通信』第四号、一〇八〜一〇九ページ、および本書の「補遺」を参照のこと。

『仮面ライダー剣ブレイド』（監督：石田秀範ほか、主演：椿隆之）の後番組の担当プロデューサーとして髙寺氏に白羽の矢が立ったのは、二月上旬と本人から聞いている。その時点ですでに、始まって間もない『剣』が視聴率的にも玩具の売り上げの面でも、前作までと比べて満足すべき数字に達していない、という情報はわれわれの耳にも当然入っていた（対前年比で四〜五割程度という、にわかには信じがたい噂すら聞こえてきていた）。

　だからといって「髙寺氏が〈仮面ライダー〉とタイトルにつかない新しい番組をつくろうと考えたのは、『剣』が不調だから」というふうに考えるなら、それは少しばかり早計というものだ。

『剣』の不調も背景にあるにはあるし、髙寺氏を起用した東映上層部の狙いもそのあたりにあったのだろう。しかしそれよりも髙寺氏自身の胸中にあったのは、〈仮面ライダー〉という枠組みのなかで自分のやりたかったことの大部分は『クウガ』でやり遂げたし、その後のいわゆる平成ライダーシリーズでさまざまな方向性が試された現在、〈仮面ライダー〉という枠組みを遵じゅ守んしゅしたままで何かやるべきことが残っているとは思えない以上、やるからには〈仮面ライダー〉とはちがう新しいコンセプトの番組にしたい、ということだっ

た。玩具の売り上げなどの作品外的な状況よりも、作品内的な事由に根ざした非〈仮面ライダー〉宣言だったのである。この点を見誤ってはならない。

実際のところ、その後の長きにわたる打ち合わせでも、現行番組である『剣』を横目で睨にらみつつその分析・考察の結果を来期の新番組づくりに反映させる、ということはほとんどしなかった。「『剣』が不調だから〝完全新生〟を」ではなく、「『剣』の好不調にかかわりなく〝完全新生〟を」というのが実情に近い。

新番組の担当に決まるとすぐに髙寺氏は、バンダイおよびバンダイの子会社でデザイン・設計などを手掛けるプレックスの主要メンバー数人と個別に内々の情報交換・意見聴取を始めた。狙いはむろん「来年は非〈仮面ライダー〉で」という思惑にどれだけ現実味があるのかを探り、その実現に向けて有効な戦略を立てるためである。

この過程で具体的にどのようなやりとりが行なわれたかはわからないが、髙寺氏が得た感触は、新番組を非〈仮面ライダー〉にしたいという企てには相当の抵抗が予想される、という厳しいものだった。その抵抗を押しのけてバンダイ＝プレックスサイドに非〈仮面ライダー〉路線を納得させるためには、とにかく東映サイドの気概・覚悟をなんらかの具体的なかたちで見せておかなくてはならなかった。

## 『変身忍者　嵐』という選択

三月に入るとすぐ髙寺氏と片岡、少し遅れて阿部卓也氏（『仮面ライダークウガ』でリント文字を考えた人）が加わり、三人で文芸※打ち合わせが始まった（大石真司氏の参加はもうしばらく後になる）。

※「文芸」とは、脚本を書く以前に登場人物たちの名前・性格といった諸設定や作品の世界観、

年間を通してのストーリーの流れなどを決める作業ないし部署のこと。これを基にシナリオが作られる。アニメなどでいう「シリーズ構成」という作業がそれに近いが、それをさらに大きくした感じ。通常は脚本家がこの文芸作業を兼ねることが多く、『クウガ』や『響鬼』といった髙寺作品のように文芸チームを独立して編成するほうが珍しい。『響鬼』の場合あえて形式的にいえば、片岡や阿部氏は文芸専任（最終的にクレジット上では「文芸協力」と表記）、大石氏やきだつよし氏は文芸・脚本兼任ということになる。

打ち合わせののっけから髙寺氏はこう訊いてきた──「石ノ森作品をリメイクするならどれがやりたいですか？」。

氏の頭の中には当初から、来期の非〈仮面ライダー〉路線の新番組がとりうる振り幅として、一方の極には「まったく新しいタイトルの新番組を」という考えが、また他方の極には「〈仮面ライダー〉以外の石ノ森章太郎コンテンツで」という考えが──そのどちらの極により力点を置くかはその時々の状況などによって当然変化するが──あったようだ。

意外な質問に片岡はほんの一瞬面喰らったが、それでもさして迷わずに『変身忍者　嵐※』をチョイスした。今度はその私の答えが髙寺氏の虚をついた。氏の中での現実的な選択肢には、『人造人間キカイダー』（監督：北村秀敏ほか、主演：伴大介）はあっても『嵐』はなかったようだ。

※『変身忍者　嵐』は、血ちぐ車るま党率いる化身忍者軍団の日本征服を阻止すべく、青年忍者ハヤテが変身忍者嵐となって戦う変身ヒーロー時代劇。一九七二（昭和四十七）年四月七日〜七三年二月二十三日まで毎日放送系で放映。出演は南条竜也（ハヤテ）、林寛子（カスミ）、牧冬吉（タツマキ）ほか。同時期に『仮面ライダー』と『超人バロム・１』が放送されており、アクションを一手に引き受けていた大野剣友会は、刀を使った殺た陣てがしっかりできるベテランを『嵐』のほうに廻して、入社したばかりであまりアクション経験のない新人を『仮面ライダー』に廻していた、という裏話がある。その意味では、『嵐』のほうが『仮面ライダー』よりアクションヒーローとしては本家筋なのだともいえる。

『キカイダー』のリメイクの話は、雨宮慶太版『人造人間ハカイダー』（主演：岸本祐二）の例を引き合いに出すまでもなく、これまでに

も何度かあった。実際に髙寺氏のところにも『キカイダー』をリメイクしてはどうかという案が来たことがあったらしい。しかし氏の判断は、現在のテレビ番組で現実的に可能なＣＧがどの程度の水準のものになるかを考えると『キカイダー』は時期尚早、というものだった。むしろ氏の関心は『宇宙刑事ギャバン』（監督：小林義明ほか、主演：大葉健二）のほうに向いていた。

　こうして暫時「いま『嵐』をリメイクするとしたらどうなるか」というアプローチが、新番組のベースを模索していくうえでの基本となっていった。とはいえ『嵐』のリメイクそのこと自体が大切なのではない。むしろ『嵐』のリメイクを真剣に考察してみることを通じて、〈仮面ライダー〉とは違う新しいヒーロー像を模索する、そのためのその依より代しろ・導きの糸として『嵐』を使う、そこにこそ眼目があった※。

※ちなみに私のパソコンの『響鬼』関係のテキストが入っているホルダーは、いまだに「変身忍者　嵐」という名称のままになっている。

　下打ち合わせ用に準備された一番最初の企画案を見てみよう。「『変身忍者　嵐』序章・式神つかい篇」と名付けられたこの二〇〇四年三月十日付けの企画案は、この時点までに話し合ったことをとりえず企画書の体ていにしてみようとまとめられたものだ（ここに掲げたプロットの後に、転載は控えたが、「背景・コンセプト」という題で若干の考察が付いていた）。

　もちろんこれは叩き台の域を出るシロモノではなく、書いた本人が言うのもなんだがさして面白いものでもない。とはいえ、『響鬼』につながるいくつかの側面がすでに現れていたり、『響鬼』では結局切り捨てられたいくつかの要素が確認できて興味深い。日付は二〇〇四年三月十日となっている。

（なお、本書で以下で転載する企画案やメモの類は、原則的に片岡自身が書いたものである。そうでないものについては、著作権法で認められている範囲内での引用に限定されている。また、数字表記をはじめとする用字用語については、明らかな誤りを除いて引用・転載原文のままとし、統一を図らなかった。）

## 『変身忍者　嵐』序章・式神つかい篇

**2004/3/10 Ver.**

【あらすじ】

　各地で頻発する不可解な事件の裏には、妖怪がかかわっていた！
　妖怪討伐師のハヤテは、祖先から受け継いだ変身術（生体再編技術）で「嵐」に変身し、さまざまな武器を駆使して妖怪を退治する！
　人に知られないところで孤独な戦いを続けるハヤテにも、いつしかユウジとカエデという数少ない理解者・協力者が現れるが、戦いは激しさを増していく。人々が不安におびえずに暮らせる日まで、ハヤテの果てしない戦いは続く……。

【オープニング】

　ニュージーランドのとある小さな島。
　隠れ家的ダイビング・スポットとして、最近ダイバーたちの人気を

集めるようになったこの島に、今日も日本人ダイバーの若者が何人かやって来て、傍ぼう若じやく無ぶ人じんなふるまいをしている。眉をひそめる島民たち。

　その日本人ダイバーが立ち入り禁止区域に入り込み、偶然にも洞窟を発見する。洞窟の中にはなぜか日本風の祠ほこらに似たものが祀まつってあり、扉の封を破って中を開けてみると、入れ墨をした木彫りの人形が納めてあった。何かのお宝かもしれない、と土産に持ち帰る日本人ダイバーの若者たち。

　その様子を見ている島の鳥たちが、ギャアギャアと騒ぎ始める。

　日本人ダイバーが帰国したその日の晩、島の住民がすべて一夜にして死んだ！

　ある者は変形したテーブルに絡みつかれた状態で、ある者は教会の尖塔に串刺しにされた状態で、住民全員が異常に不自然な死に方をしていた。

「遅かったか！……Hey! What's up? I'm not your enemy. Anser me!」

　かけつけたひとりの東洋人らしき若者（ハヤテ）が、腹にスコップが突き刺さったまま倒れている街の住民を抱え起こして、流りゆう暢ちような英語で訊いた。

　住民は虫の息の中で言い残した。

「……Devil, Maori's Devil is alive……Next is Japan……Mocoモコ.……Hakaハカ Pukanaプカナ」

そこへ地元警察がドアを空けて乗り込んできたが、その時にはすでに東洋人の姿はなかった。代わりに、窓から一羽の鳥が飛び立ったように見えた。

数カ月後、日本のとある街で奇怪な事件が続発した！

内側に潰れるようにしてひしゃげた公衆電話のボックス、折れ曲がる道路標識、逆走するエスカレータ、沸騰して出てくる自販機のコーラ、一斉に鳴りだすパトランプ……。目的も原因もまったく不明。いたずらにしては手が込んでいる。いったい誰が何のために？

ある夜、頭からすっぽりとフードを被った子どもぐらいの背の男が、線路脇に置いてあった屋台に何か文字のような絵のようなものを刻み込んでいた。そして、自分が屋台に書きつけた徴しるし（モコ）に向かって呪文らしきものを唱えながら踊り始めると、その徴の周辺に何か靄もやのようなものが集まりだし、やがてその徴を通って屋台の内部へと侵入していった。

とたんに、屋台には〝生命〟が宿り始めた！

ブルブルッと身震いし、あたりをうかがう屋台の姿は、まるで獲物を探す獣のように見える。

塾帰りの小学生を発見した屋台はその子どもに向かって暴走を始め、その子を撥はねた！

その様子を見て「キャハハハ」と無邪気に笑う謎の小男。男の顔じゅうに入れ墨が彫ってある。それは、ニュージーランドの洞窟から発見された木彫りの人形に彫ってあった入れ墨と同じ紋様だった。

暴走屋台のニュースを聞いていたフリーターのユウジ（20）には、思い当たるフシがあった。前日ユウジは、電車の窓から何気なく外の景色をながめていた時、フードを被った小男が線路脇の屋台に何か書いているのを目撃していたのだ。

気になって仕方のないユウジは、恋人のマユミが別れ話を切り出そ

うと待っているにもかかわらず、目撃した場所あたりを訪ねた。すると案の定、例の小男の姿があった。その小男がまた何かを書こうとしているところを、デジカメで押さえようとするユウジ。そのユウジに襲いかかる無人の暴走屋台……。

　そこにひとりの男が現れた！
　鳥の翼を思わせる衣裳と、やはり鳥のくちばしを象かたどったマスクを着けたその男は、光り輝く刃で屋台をまるごと一刀両断してユウジを救うと、名前も名乗らずに、雑居ビルのすき間を飛び抜けるようにして虚空へ消えていった。
　ユウジは呆然とした頭で、自分が幼い頃に目撃して以来いままで決して頭から離れることのなかった〝鳥人〟の姿を思い出していた。
　その様子を離れた場所からうかがっていた謎の小男。小男の正体は、生命のない物に生命を宿らせる力を持つ妖怪・式神つかいだった。
　式神つかいが、憎々し気につぶやいた。

「……ア……ラシ……」

【主な登場人物】

　■嵐＝ハヤテ（25？）……平安京遷都の際に、妖怪討伐の目的のために組織された専門集団「血車党」の末まつ裔えい。祖先から受け継いだ変身術（生体再編技術）で「嵐」に変身し、さまざまな武器を駆使して（武器は戦う相手の特性に合わせてそのつど発明・制作する）妖怪を退治する使命をもつ。歳をとる速度が通常の人間の数十倍程度も遅く、細胞の再生能力が異常に高いため、見た目は20代半ばだが、生まれたのは応仁の乱

の頃。かつては妻もいた（子どもはすべて死産）が、歳をとらない夫に看取られて死んだ。それ以降、愛する者の死を見なければならない悲しさから、人との付き合いを断っていた。満足して死ぬことが、今の彼の望みだった。

■ユウジ（22）……フリーター。幼い頃に「鳥のような人を見た」記憶が忘れられず、怪異なことがあると聞くとつい足を運ばずにはいられない。そのためバイトも長続きせず、恋人だったマユミに愛想をつかされる。しだいに嵐の妖怪退治のパートナーになっていく。ハヤテの死後、嵐となって妖怪を討伐する運命を引き受ける。

■カエデ（20）……大学生。ユウジの元恋人。いったんはユウジに愛想をつかして別れたが、アラシとともに行動するユウジを少しずつ見直していく。カエデという名前は、かつてハヤテが愛した女性の名前と偶然にも同じだった。

■式神つかい……生命のない物に生命を宿らせる力を持つ妖怪。無機物に自分の血で特殊な徴を描き、そしてある呪文を唱えながら「戦いの踊り（ハカ・プカナ）」を踊ることで、その徴を入り口として〝生命〟がその無機物の内部に入り込み、その物に〝生命〟が宿る。元々は日本にいた妖怪で、ある事情からニュージーランドのとある島の洞窟に封印されていた。ふだんはフードを被った少年の姿をしているが、最後は嵐に追い詰められ、耳無し法一のように自らの体じゅうに徴を描き、多くの〝生命〟を自分の体内に呼び込んで、怪物化する。

【背景・コンセプト】

（以下略）

まずはプロットについて振り返ってみよう。

オープニングは海外ロケで、というプランは髙寺氏の発案だった。「今度の新しいヒーロー番組はひと味違うぞ」という印象を明快に視聴者にいだかせるのが狙いである。具体的にニュージーランドが選ば

れているのは、スーパー戦隊シリーズの海外向けスピンオフ作品『パワーレンジャー』がニュージーランドで撮影されている関係で、現地にいる顔見知りの日本人スタッフにいろいろと協力を仰げるかもしれないという計算があったからだ（のちに髙寺氏は実際にニュージーランドまで足を運んで現地を検分しているが、おもに作品のコンセプトやテイストの関係でニュージーランドでのロケを断念し、結局現行の『響鬼』の一ノ巻および二ノ巻のように屋久島ロケとなった）。

　またこの企画書では、敵方を「生命のない物に生命を宿らせる力を持つ妖怪＝式神つかい」と設定している。現行の『響鬼』では、式神はディスクアニマルの素になっているという位置づけで、ヒーローをサポートする役割だが、この時点ではまだ、逆に敵側の存在とされている。

　くわえて、まるで命が宿ったかのように暴走する屋台は、一ノ巻および二ノ巻に登場する土蜘蛛が身をひそめる動く山小屋を思わせる。

　主人公の名前はとりあえず昔の『変身忍者　嵐』のときのまま「ハヤテ」にしてある。ただし、日本から散った忍者が世界中にいて、それがなんらかのきっかけで日本に戻ってくるというプランを想定していたため、主人公が流暢な英語を話すシーンを入れてある。忍者という性格上あまり陽気で開放的な人柄にはなっておらず、そこはヒビキとは違うところだ。

　この企画書の最大の特徴は、この時点では文芸チーム内の打ち合わせ資料にとどまっているため、まだ変身アイテムや武器などのオモチャのプランが何もないことだろう。オモチャのプランが具体的に出てくるのは、当然ながらバンダイ＝プレックスチームとの合同打ち合わせ以降のことになる。

　次に、企画書の末尾、プロットの後に付けられていた「背景・コンセプト」にも若干ふれておきたい。

「背景・コンセプト」と題された考察部分は「妖怪ブーム」「サムライブーム」「リメイクブーム」の三つに分かれていた。

　そのうち「妖怪ブーム」の項では、最近の妖怪ブームが、かつて一

九六〇年代後半、第一次怪獣ブームと第二次怪獣ブーム（変身ブーム）の間に流は行やった妖怪ブーム※とは異なり、大人の文化として社会一般に広く受容されていることを、京極夏彦の小説の大ヒットと直木賞受賞を引き合いに出しながら指摘している。

※その中核をなしたモノクロアニメこそ、東映アニメの制作の『ゲゲゲの鬼太郎』第一シリーズだった。当時の『鬼太郎』の勢いは凄まじく、マンガ版『鬼太郎』が連載されていたその頃の『週刊少年マガジン』をひもとくと、桑田次郎画のマンガ版『ウルトラセブン』が前半の最大のヤマ場であるキングジョー篇を展開しているというのに、『鬼太郎』はそれを巻末に近いモノクロページに押しやって巻頭カラー特集をたびたび占めていた。しかし、妖怪ブームそのものは比較的短期間に終息してしまった。その最大の要因は、妖怪ブームを牽引していた『鬼太郎』という作品の最大の魅力が水木しげる独特の作画・作劇スタイルにあったため、容易にマネができなかったからだろう。そのあたりが、着ぐるみによるバトル、というある種のシステム化によって裾野を広げることに成功した怪獣ブームとは、決定的に異なっている。

　また「サムライブーム」の項では、『ラスト・サムライ』（監督：エドワード・ズウィック、主演：トム・クルーズ）や『たそがれ清兵衛』（監督：山田洋次、主演：真田広之）がヒットし外国からも高い評価を得ている理由を「時代劇という形式をとっているからというよりも、失われた倫理の有り様が『サムライ』というビジュアルによってわかりやすく表現されているから」と分析しつつ、本作の主人公を「サムライ的な倫理観を持った人物」として描くことを宣言している。

　とりわけ注目すべきは「リメイクブーム」の項目だろう。当時、デジタル合成技術の長足の進歩を背景に、『キューティーハニー』（監督：庵野秀明、主演：佐藤江梨子）、『デビルマン』（監督：那須博之、主演：伊崎央登・伊崎右典）、『新造人間キャシャーン』（監督：紀里谷和明、主演：伊勢谷友介）などアニメやマンガ原作の実写リメイク作品がたくまずブームの様相を呈しつつあった。とはいえ、そうしたブームに乗り遅れるな、というのが本企画書の狙いではない。

この項目には、「幸いにして東映ヒーローには、仮面ライダー以外に数多くのいまだリメイク・リファインされていないものがあります」として、それら東映ヒーローを「眠れる宝」と表現しているくだりがある。これは髙寺氏が温めていたアイディアで、いってみれば〝ディズニーワールドの東映・石ノ森ヒーロー版〟を展開しようという壮大なものだ。そのためにこそ、仮面ライダーばかりにこだわっていてはならず、チャンスがあれば他の東映ヒーロー作品も積極的にリメイク・リファインして新しく育てていく必要がある、そして今がそのチャンスだ、というのが髙寺氏の東映テレビ部プロデューサーとしての狙いだった、とひとまずはいえる。

もちろん一方では、既存の作品とは内容もタイトルも無関係のまったく新しいヒーロー番組をつくりたい、という想いが髙寺氏にあったことは事実であり、その想いは片岡も同じくしていた。しかし、外側のパッケージのみが新しくて中身は全部どこかで見たようなものばかり、ということがどの作品とはいわずこれまでにも往々にしてあった。そこでわれわれ文芸チームは、要は中身・実質がどれだけ本当に革新的なものになっているかが大事なわけで、それが為なせればパッケージに〈仮面ライダー〉と付いていようがいまいがそれは些さ末まつなことであり、むしろ本当に新しい実質にはおのずと新しい外見がついてくるはずだ、われわれには〈平成ガメラ〉シリーズという素晴らしいお手本があるじゃないか！と肚はらをすえた……といえば聞こえはいいが、そうなるのはもう少し先のことで、まだこの時点ではとにかく「来年は〈仮面ライダー〉じゃないものをやるんだ！」というモチベーションで動いていたことを正直に告白しよう。

## ハイパー忍者アクションドラマ──企画案『鳥忍戦記ハヤテ』

三月十日付けの企画案「『変身忍者　嵐』序章・式神つかい篇」か

ら五日後の三月十五日付けの新しい企画案『鳥忍戦記ハヤテ』は、前の企画案よりさらに具体性を増している。

『鳥忍戦記ハヤテ（ちょうにんせんきハヤテ）』

**2004/3/15 Ver.**

【作品概要】

　各地で頻発する不可解な事件！　その裏には、人の生気を喰らいつづけるヒトオニ（魔族）のとある企みがあった……。
　ヒトオニ討伐師のハヤテは、祖先から受け継いだ変身術（生体再編技術）で「鳥忍ハヤテ」に変身する。鳥忍とは「バルド」とも呼ばれ、鳥のフォルムを持ち、自然界の力を写し取った現代の忍者のこと。さまざまな超忍法を駆使して、ヒトオニを討伐する使命を負う。
　人に知られないところで孤独な戦いを続けるハヤテにも、いつしかトウジ・カエデ・重慶和尚という数少ない理解者・協力者が現れるが、戦いは激しさを増していく。人々が不安におびえずに暮らせる日まで、ハヤテの果てしない戦いは続く……。

　まったく新しい「ハイパー忍者アクションドラマ」、２００５年誕生！

【オープニング】

（略）

【あらすじ】

■第１クール

　日本列島で年々強くなっている〝邪気〟が凝縮され〝ブリガドーン〟となって、２００５年の日本列島に発生しつつあった……。

　ブリガドーンとは、数百年に一度発生すると言われる大気現象で、ブリガドーンに包まれた地域は、ヒトオニと呼ばれる魔族にとっていわば格好の〝産卵場所〟となる。ブリガドーンは１年後の新月の夜に最高潮に達する。この機会を逃すまいと、世界各地からヒトオニが秘かに日本潜入を企てていた。

　バルド＝鳥忍のライカは、韓半島経由で日本に渡ろうとするヒトオニたちと韓国の済州島で戦っていたが、ヒトオニのキュウビ（九尾）に敗れ、キュウビが日本に渡るのを許してしまった。海を渡ったキュウビは、さっそく日本人を誘拐した。ヒトオニは人間を食糧とし、また人間からヒトオニを作り育てるのだ。

　キュウビに家族ごと襲われた青年・トウジを救ったのは、日本のバルド・ハヤテだった。超忍法でキュウビを翻弄するハヤテ。最後はヒトオニ斬り専用の剣・叢雨（ムラサメ）の輝く残像が走り、キュウビに止めを刺した。

　ハヤテはキュウビの放った毒で死にかけていたトウジを、毒抜きのため、都心の一角にある寺「烏巣寺（ウソウジ）」の地下に設けられた秘密の基地に連れ帰った。秘密基地に部外者を連れ込んだハヤテの行

動を軽はずみだと詰問する娘・カエデ。その父で烏巣寺の住職・高松重慶和尚は、一見軽はずみに見えるハヤテの行動に、ある予感を感じ取っていた──ハヤテは自分の死すべき時間を悟り、そして自分の使命をトウジに託そうとしているのではないか、と。

　そして、キュウビに家族を皆殺しにされ帰る場所を失ったトウジは、その後烏巣寺に寄宿してハヤテたちと行動をともにすると同時に、バルドになるための修行を積むことになる。ヘナチョコながらも、家族を惨殺された怒りが彼を「絶対バルドになって、ヒトオニを倒す！」と誓わせ、厳しい修行に駆り立てていた。

　そうしている間にも中国やインドのヒトオニが秘かに日本に上陸しようとしていた。そのことはまた、初めから日本にいるヒトオニたちの勢力地図──日本では、女巫師・ギヒ（蟻姫）率いるヒトオニ集団・蠱（コ）派と巫ふ師し・ヌヘラボウ率いる無目（ムモク）派が勢力争いをしていた──にも、少なからぬ影響を与えていた。侵入する中国ヒトオニや、にわかに活発化する日本ヒトオニを、ハヤテはさまざまな超忍法を駆使し、また自ら変身モードをチェンジしながら倒していく。

■第２クール

　くり出したヒトオニたちがことごとくハヤテにやられていくことで危機感を募らせた蟻姫とヌヘラボウは、共同戦線を張り、ハヤテを複数のヒトオニで攻撃した。何度か絶体絶命の危機に陥るハヤテ。そこに駆けつけたのは、火のバルド・ホムラだった。蠱派すべてのヒトオニを倒されたギヒは自らハヤテたちと戦うが、パートナーのヌヘラボウの遁走と、何者かによる知略によって敗北、ここに蠱派は命脈を断った。

■第３クール

　蠱派はすでに無く、無目派もリーダーの巫師・ヌヘラボウの行方知れずで、事実上壊滅状態といった状況下に、最高位の巫師と称されるドルイド派のトランシルバニア辺境伯ノスフェラトゥがヨーロッパか

ら来日した。ノスフェラトゥ率いる西洋のヒトオニ集団は、手土産とばかりに日本ヒトオニを食い殺し始め、次にハヤテたちに襲いかかってきた。さすがのハヤテたちも、西洋ヒトオニの強力で慣れない攻撃に一方的に防戦を強いられる。そしてハヤテを逃すために、ホムラが自ら犠牲となって西洋オニヒトに屠られた。

　西洋ヒトオニの攻撃は一向に衰える気配を見せない。このジリ貧状態を打破しなければ、と焦るハヤテ。ブリガドーンが最高潮になる新月の夜まで、もう時間が無い。

　ハヤテが西洋ヒトオニと厳しい対決を強しいられているところへ現れたのは、女バルドのワクリだった。ヨーロッパで戦っていたため西洋ヒトオニとの戦いに長たけていたワクリは、ハヤテを助けて次々と西洋ヒトオニを斥しりぞけていく。ワクリの参戦で形勢が逆転した。

■第４クール

　ハヤテとワクリが西洋ヒトオニと戦っていた頃、ヌヘラボウは最後の〝賭け〟に出ていた。バルドの注意が西洋ヒトオニに向かっている隙にトウジを誘拐し、トウジをヒトオニに仕立てたのだ。かつてハヤテに倒されたヒトオニ、牛ご頭ず大王とミノタウロスの一体化に成功したヌヘラボウは、誕生したばかりのヒトオニに自らの肉体を与えて、西洋と東洋のヒトオニが合体した新しいヒトオニ・ギュウキ（牛鬼）を解き放った。恐ろしいまでの寄生能力を持つ牛鬼は、倒されてもすぐに倒した相手に寄生するため、相手がギュウキ化する。打つ手がなくなったハヤテたち。

　そこへハヤテの兄、知恵のバルド・ヤクモが現れ、ギュウキ退治の知恵を授けた。かつてギヒを倒した時に力を貸したのも、じつはヤクモだった。ヤクモが授けた知略とは、トウジが完全にギュウキに同化吸収されてしまわないうちに、誰かがギュウキを倒して自らがギュウキとなることだった。それを聞いたハヤテは、躊躇なくギュウキを倒して自らがギュウキと化してトウジを解き放った。自分がギュウキとなり、そしてまだギュウキに同化吸収されずに意識があるうちに、自

分で自分を殺すことで、ギュウキは寄生する先を失って自滅する、というのがハヤテの狙いだった。
　秘剣・叢むら雨さめでギュウキを斬り捨ててトウジを救い出すことに成功したハヤテは、次の瞬間にギュウキに変身していく。ギュウキの顔にハヤテの顔が浮かんだり消えたりしている。苦し気な表情ながらも意識がまだ残っているうちに、トウジにバルドとして自分の使命を継ぐよう言い遺すハヤテ。自分を助けてくれたハヤテをなんとか救い出そうと、トウジが剣を振るい、叫ぶ。
　次の瞬間、トウジの体がおのずからバルドに変身した！　鳥忍トウジが誕生したのだ！
　それを見届けたハヤテは、満足した表情を浮かべると、あらかじめ自分の死すべき時を知っていたかのように自ら止めを刺して、息を引き取った。ギュウキの姿は消え去り、その後にはおだやかな顔で眠るハヤテの遺体があった……。
　ハヤテの意思を継ぐことを改めて誓ったトウジは、ヨーロッパに逃げ帰ったノスフェラトゥを追って、ヤクモ、ワクリとともに海を渡っていった。こうして真のバルドになるためのトウジの旅が始まった。

【主な登場人物】

■ヤクモ……ハヤテの兄で、南北アメリカを主な活動地域としている。知恵のバルド。モチーフはフクロウ。

■バルド……「鳥忍（ちょうにん）」とも言う。ヒトオニを討伐する目的で、石の時代に生まれたとされる特殊戦闘能力者。鳥のフォルムを持ち、自然界から写し取った特殊能力を有している。日本がその発祥の地と言われているが定かではなく、いにしえにヒトオニを追って世界に散ったとされ、どれだけの種類・数が現存しているのかは全く不明。ちなみに「バルド」とは元来は「詩人・語り部」の意味。普通の人々がまだ気づかないでいる危機をいち早く知らせる、という意味合

いが込められている。
□ハヤテ……風のバルド。モチーフはタカ。主な活動地域は日本。
□ライカ……光のバルド。モチーフはツバメ。主な活動地域はアジア。
□ホムラ……火のバルド。モチーフはフラミンゴ。主な活動地域はアフリカ。
□ワクリ……水のバルド。モチーフは白鳥。主な活動地域はヨーロッパ。
□ザント……砂のバルド。モチーフはシギ。主な活動地域はオセアニア。

■ヒトオニ……人間を超える種で、人間にはない特殊能力をそれぞれ持つ。同族を増やすため人間をさらうが、時によっては巫師に隠れて人間を喰らうこともある。首領である巫師によっていくつかの独立した集団に別れているが、自ら巫師になろうとするヒトオニもいる。なお、ヒトオニは死ぬと消滅してしまうので屍骸が残らず、そのため事件として認知されにくい。

■巫師（フシ）……特殊な呪術能力を持ち、ヒトオニの集団を統率する。人間に代わる新しい種としてヒトオニを創り出す目的で、人間をさらう。それぞれ独立した集団を率いて対立・反目している。索敵や牽制のために下等霊を放つことがある。

（中略）

■トウジ……引きこもり気味の青年。ヒトオニ・キュウビに襲われ家

族を惨殺されるが、彼だけハヤテに助けられる。以後、ハヤテたちとともに行動するようになり、バルドになってヒトオニを討伐することを決意する。

■高松重慶和尚……ふだんハヤテとトウジが寄宿している禅寺「烏巣寺」の僧侶。ハヤテの素性を知る者。都心にある烏巣寺の地下は、バルドの秘密基地となっている。

■カエデ……重慶和尚の娘。バルドではないが、バルドの世話をし、その活動を支援している。ハヤテが不意に連れてきた青年・トウジに、当初は冷たく当たっていた。

【ハヤテのアイテム】

■秘剣・叢雨（ヒケン・ムラサメ）
　人間を斬ることはできないが、ヒトオニに対しては致命傷となる傷を負わせることができる。

■羽手裏剣
　ハヤテの飛び道具。拳銃の鉛の弾はヒトオニには効果がないが、この羽手裏剣は追跡軌道を描いてヒトオニの急所にピンポイントで刺さる。

■式神つかいの護符
　ハヤテがこれに絵を描いて息を吹きかけると、描かれた物が実体化して飛び出してきて、しかもそれが生き物のように動く。この超忍法を「式神つかいの術」と呼ぶ。

■烏小天狗（カラスコテング）
　手のひらサイズの小さな天狗。ふだんはハヤテのカプセル状の印篭

の中にコンパクトに収納されている。巫師が放つ下等霊と戦ったり、索敵・尾行を行なったりする。日本語は話せない。

■背景・コンセプト

（以下略）

この『鳥忍戦記ハヤテ』案が先の「式神つかい篇」と異なる点としてまず挙げられるのは、ヒーローのモチーフとしての〝鳥〟がいっそう前景化しているところだ。

その際参考となるイメージとしてあったのが、数年前にＮＴＴ東日本のテレビＣＭでＳＭＡＰが扮した実写版『GATCHAMANガッチャマン』だった。『科学忍者隊ガッチャマン』（監督：鳥海永行）というモチーフ度・キッチュ度の高いアニメヒーローでも、あそこまでスタイリッシュな、大人の視聴に堪たえる映像になりうることが、打ち合わせでもたびたび話題にのぼっていた。

そしてそのつど確認されたのは、設定をいじくることばかりに拘こう泥でいしても新しいものは期待できず、演出スタイル、撮影方法、演技者の魅力などを初めから〝込み〟で考える必要がある、ということだった。そのことは企画案の文面上では、「更に新しいブームを創り出すための新たな仕掛け」として「具体的には、海外ロケの敢行によるスケール感（物語の時空間的奥深み）の演出、造型や合成技術の質的向上による臨場感の演出、５・１ch化の導入によるアップデイトな話題の提供、海外大物アーティストの参加による国内外市場へのアピール強化、など」と明記されている。

次に、主人公以外にも仲間のヒーローが各地に存在しているという設定がより具体化している点が挙げられる。前述のように、日本出自のヒーローが世界各地に散らばっているという設定を採用しているため、ヒーローそれぞれに〝担当地域〟が割り振ってある（とはいえ、一人で担当するにはあまりにも広すぎるアバウトな割り振りではあるが）。

ヒーローたちの所持するアイテムも具体的に模索されている。メイ

ンの武器にほとんど新味はないが、サポートアイテムについては、先の「式神つかい篇」では敵方のアイテムだった「式神」がヒーロー側に引き寄せられ、のちのディスクアニマルの原型として──まだ「式神つかいの護符」と「烏小天狗」とに分かれていて統合されないままではあるが──、ハッキリと現れてきている。ただし肝心の〝ディスクが変形する〟というアイディアは、まだ出てきていない。

敵方も前案にくらべてより具体性を増し、かつ組織性・集団性をもつようになっている。下地になっているのは、むろん『変身忍者嵐』の日本妖怪/西洋妖怪である。また、敵方が「傀」「ヒトオニ」とされているところも興味深いが、ヒーローの側に鬼というモチーフを振るという発想は、まだ見られない。

ともあれこの『鳥忍戦記ハヤテ』案を叩き台としてバンダイ＝プレックスチームと下打ち合わせが行なわれ、その結果として、太鼓、鬼、ディスクアニマルといった要素がしだいに浮かび上がってくることになるのだが、その前に『鳥忍戦記ハヤテ』のオープニング・プロット案についてもひと言ふれておきたい。

## 初の日韓共通ヒーロー？

オープニング・プロット案に目を移してみると、『鳥忍戦記ハヤテ』案は先の「式神つかい篇」と異なり、冒頭の舞台がニュージーランドではなく韓国に変更されているのがわかる。

じつはここで韓国を冒頭の舞台にしたのには、ちょっとした狙いがあった。それは、韓国と日本との共通のヒーローを創って日韓で同じ番組を同時放映できないか、というものだ。日本人が韓国の映画に出演したり、韓国人が日本のテレビ番組に出たりということはもはや日常茶飯事だが、日韓共通の番組が同じ日時に放映されるというケースはいまだかつてない。もしこれが実現すれば、日韓関係史上にも名を遺のこす画期的なイベントになる。

あるいは、国情の違いからまったく同じ番組を同時放映するのが無

理でも、たとえば日本人ヒーローと韓国人ヒーローが第一話で協力して敵と戦い、第二話以降はそれぞれの国に舞台を移して活躍、夏休みや最終回などで再び共闘する、といったことはアリなのではないか。

じつはこれは机上の空論、絵に描いた餅ではない。前年の二〇〇三年の暮れに片岡は、韓国ではまだ珍しい特撮ヒーロー番組を制作した会社の社長および担当者を、日本の特撮関係のキーパーソンに紹介して廻っていた。

その会社「ビジョンマスター」が制作し、二〇〇三年三月から八月までの二クール（全二十六話）、韓国ＥＢＳテレビの三十分枠で放送されたのが、韓国地上波初の子ども向け特撮ヒーロー番組『環境戦士ジェンターホース』である。地球を侵略し環境を破壊しようとする宇宙人と戦うため「環境戦士ジェンターホース」に変身する三兄弟の物語、というのが作品の基本コンセプトで、明らかに東映のスーパー戦隊シリーズを参考にしたつくりになっている。日本に比べて子どもの人口がおよそ三分の一の韓国でこの手のジャンルが産業として成り立つかどうかわからず、特撮番組についてなんのノウハウもないまま、スーパー戦隊のビデオを取り寄せるなどして見よう見まねで制作したこの低予算の実験的な番組が、しかし韓国の子どもたちのあいだで人気を呼んだ。

その反響の大きさに、韓国でも日本のように子ども向け特撮ヒーロー番組は伸びると手応えを感じたビジョンマスターの崔　種徳チエ・ジヨンドク社長は、特撮番組づくりに本腰を入れるべく、ノウハウ・人脈・ビジネスチャンスを求めて、日本の特撮業界との仲介役を探していた。ビジョンマスターの社員のひとりがたまたま日本でＮＨＫの関連会社で数年間働いた経験があったため、特撮雑誌のライターであり『ＮＨＫ少年ドラマシリーズのすべて』（アスキー刊）や『ＮＨＫ連続人形劇のすべて』（アスキー／エンターブレイン刊）といったＮＨＫ関連の書籍の編集・執筆もしていた片岡に目をつけ、仲介の労をとってほしいと共通の知人を通じて依頼してきた、という経緯があった。

　そこで片岡は先方に、三日間という短い滞在期間にできるかぎり日本の生の特撮事情にふれてほしいと考え、崔氏を円谷プロの満田かずほ氏（円谷プロ顧問）の案内で「怪獣倉庫」を覗いてもらったり、造型師・品田冬樹氏のアトリエを訪ねて『超星神グランセイザー』（監督：村石宏實ほか、主演：瀬川亮）のマスクを作っている現場を実際に見せたり、劇場版『キューティーハニー』のマスコミ試写に誘って甘木モリオプロデューサー（甘木氏は〈平成ガメラ〉シリーズのプロデューサー・南里幸氏でもある）や庵野秀明監督に引き合わせたりした。東映関係では髙寺プロデューサーに相談したところ、髙寺氏が案内役を買って出てくれ、みずから車を運転して練馬区大泉の東映東京撮影所や『仮面ライダー５５５ファイズ』（監督：田﨑竜太ほか、主演：半田健人）の最終話のロケ現場へ連れていってくれた。撮影現場では、田﨑竜太監督の機材や演出についての細部にいたる説明を、崔氏は熱心に聞いていた※。

※崔氏自身も含め韓国では、予算規模の大きい映画などの場合を除いて、プロデューサーがディレクターを兼務するのが常態とのこと。

　そうしたことが縁で、前述のような日韓共通ヒーローをはじめさまざまなアイディアが模索された。結果的には、権利問題などクリアすべきハードルが多いことが予想されたり、先方に他の大きな仕事が入ったりといった諸事情が重なって、『響鬼』での日韓共同作業は実現しなかった。もし実現していれば、韓国舞踊のサルムノリのリズムをＢＧＭに響鬼が韓国ヒーローの××鬼とともに戦うシーンが見られたことだろう。しかしそんな夢も、いずれそう遠くない時期に実現するだろうと思っている。

## キャラクタービジネスの現況

　さてこの『鳥忍戦記ハヤテ』だが、タイトルからも推察できるように、〝忍者もの〟および〝旧作のリメイク〟という性格が後景に退いている。そこには、子ども向け特撮ヒーロー番組をとりまくキャラクタービジネスの現況というファクターが大きく絡んでいた。

　そのファクターのひとつは、前年秋の新番組『超星神グランセイザー』の放送開始―正確を期すならば、『グランセイザー』関連のオモチャが予想に反して好調な売れ行きを見せていた事実―である。

　平成ゴジラシリーズの特技監督を長く務めた川北紘一氏が、東宝で培つちかった特撮スキルと人脈を駆使して新たにテレビで特撮番組を撮る、ということで注目を集めた『グランセイザー』だが、作品のコンセプトとしては東映のスーパー戦隊シリーズを―ほとんど「意図的に」とさえ表現できそうなほど―踏襲しており、その点でスーパー戦隊シリーズに一いち日じつの長あり、というのが業界の大筋の見方だった。

『グランセイザー』は、キー局が関東ローカルのテレビ東京ということもあり、視聴率的にはけっして健闘しているわけではなかった。オモチャそのものも、長年キャラクタートイの開発・製造に従事しているバンダイの猛も者さたちの目から見ると、細部のつくりの甘さやパッケージの無駄な大きさ※など、いろいろ問題点が目についた。

※ただし商品内容に対してパッケージが不必要に大きいのは、ショップの店頭でスペースを確保するために故意にそうしている、新規参入した後発企業ならではの戦略だという見方がある。現物を見たが、たしかにかなり大きかった。

　ところがその『グランセイザー』のオモチャが売れていた。この事実をバンダイサイドが具体的にどのように分析していたかは知らないが、当時のバンダイの反応は、傍はたからはいささか過剰のように見えた。ウルトラマンであれガンダムであれ、キャラクタートイ市場を

事実上独占しているバンダイが、なにゆえ後発の『グランセイザー』をそれほど気にかけるのか、と。

じつはバンダイが気にかけていたのは、『グランセイザー』という新番組そのものではなかった。『グランセイザー』という番組を通してキャラクタートイ市場に本格参入のかまえを見せている、メインスポンサーのコナミだった。

バンダイとコナミを企業規模で比べるとどちらが大きいか──特撮ファンなら「そりゃバンダイに決まってるサ」とつい答えてしまいそうだが、じつは意外なことにコナミのほうが大きいのだ。たしかにキャラクタートイ市場は現在バンダイの独壇場だが、ゲームソフト部門を本業とするコナミに、バンダイは総売上で遠くおよばない。

その大企業コナミが、今度はキャラクタートイ市場に本格参入の意欲を見せていて、『グランセイザー』はそのアンテナ番組とでもいうべき役割を担うものだとしたら、バンダイとしては憂慮しないわけにはいくまい。ただでさえ『剣』関連のオモチャの売り上げがかんばしくないのだ。『剣』の後番組がどのようなものになるのか、コナミの市場参入の野望をうちくだくものとして期待できるのか……バンダイが例年になく真剣に次期ライダーの内容を注視しているのも納得がいく。

しかも『グランセイザー』の好評を受けて来期も〈超星神シリーズ〉として後続番組が製作されるとのこと、それもどうやら奇くしくも『嵐』と同じ〝忍者もの〟らしい（『幻星神ジャスティライザー』のこと）、という噂が早々と耳に達した。

しばらくするとその上さらに、のちになって俗に「松竹戦隊」と呼ばれた新しい特撮キャラクター番組の企画の噂も入ってきた。

そのような状況下で新番組に『変身忍者　嵐』とタイトルに冠するのは得策ではないと判断し、「忍者」と「嵐」がタイトルの前景から後景に退いていったのである。

## 八千字の熱いネゴシエーション

この『鳥忍戦記ハヤテ』という企画案そのものは、いわば、「どうしてもこの企画がやりたい」という内容を盛り込んだものというよりも、「われわれはすでに非〈仮面ライダー〉で行くことを真剣かつ具体的に考え始めているのだ」という決意表明の意味合いが濃いものだった。これをとっかかりとして先方に提示することで、三月中旬以降、髙寺氏とバンダイサイドとの下打ち合わせは──まだ合同会議のようなオフィシャルな形式ではなく個別のネゴシエーションという類のものだったが──新しい段階に入った。すなわち「髙寺プロデューサーは来期は非〈仮面ライダー〉で行きたいと本気で考えているらしいぞ」というメッセージをバンダイははっきりと感じとり、「非〈仮面ライダー〉で本当に勝算があるのか？」が焦眉の論点となっていったのである。

髙寺氏の本気を目の当たりにしたバンダイサイドの当初のリアクションは、当然のことながらどう判断してよいものか即答しかねて、「〈仮面ライダー〉になるにせよならないにせよ、来期はシンプルな子ども番組にしてほしい」という玉虫色の原則論を口にするにとどまっていた。

来期は非〈仮面ライダー〉で、という髙寺提案に対してバンダイから具体的なリプライがあったのは、三月も下旬になってのこと。バンダイサイドの窓口である同社ボーイズトイ事業部・ローエイジチームの森安信一氏・星野尚氏からの回答は、おおむね次のようなものだった。

（１）〈仮面ライダー〉も含め石ノ森章太郎コンテンツはマスト（外せない）条項である。

（２）コナミがスポンサードする『グランセイザー』の後番組が忍者テイストのものになる可能性を考慮して、メインとなるオモチャがバッティングしないよう、ヒーローの主力武器を刀にしない。

（３）来期が非〈仮面ライダー〉になるとしたらそれはどんな番組になるのか、そのコンセプトを明快に伝えるためのわかりやすいキーワードと、そうした番組の〝売り〟を文字どおり〝売り物＝（玩具）商品〟という「物」のレベルに落とし込んだ、具体性のともなう発想がほしい。

このうち（２）および（３）については実質的には今後の作業になるのでいまは措おくとして、問題なのは（１）の石ノ森コンテンツ継続の件である。「バンダイとしては最終的には〈仮面ライダー〉になることを望んでいるが、とりあえず石ノ森作品なら〈仮面ライダー〉でなくても検討する」というニュアンスに幅をもたせた回答を、「来期は非〈仮面ライダー〉やむなし、否、非〈仮面ライダー〉でなくてはならない」という方向に意見調整すること、それがこの後髙寺氏が取り組む課題であり、四月の中旬にいちおうの〝政治結着〟を見るまで、彼はこの課題解決のために奔走することになる。

この時期に髙寺氏がバンダイサイド説得のために用意したペーパーがある。三月二十一日という日付をもつそのペーパーの内容は、実写キャラクタービジネスの雄として業界の最前線を歩みつづけてきたバンダイ＝東映が現在置かれている状況を「イケメン」「二世代」「リメイク」といった観点から分析しつつ、東映の非〈仮面ライダー〉番組の本格的かつ継続的なリメイク・リファインを提案する、といったものである。以下、例によってその一部分に限られるが、とりわけ注目すべき「アドバンテージを活かした品種改良の提案」と題された項目の中から引用しよう。

「仮面ライダー」というビッグネームの陰に隠れ、収穫時期を見送られた作品を、新たな手法で品種改良し、高級種としての良さを活かしつつも、まるで別種のような（今まで見たことのないような）実を付けさせ

る。
「超人バロム・１」や「キカイダー」、「イナズマン」、「変身忍者嵐」、「ロボット刑事」といった種は、既に蒔かれているのではないでしょうか。
（中略）

とは言え、どれも「どんぐりの背くらべ」で小粒な感じは否めませんし、前述のように「仮面ライダー」の言わば同窓生である彼らは、ライダー同様、旬が過ぎたキャラクターではあるのです。そこで、必要となってくるのが「新たな大仕掛け」です。
（中略）

具体的には、限りなく広がる「東映ヒーローワールド！」を体感できる映像出版物、書籍、イベント、常設展示などを、関係各社、関連事業部の協力のもと、展開できればと思っております（例えば夏のイベントや映画村で、「東映大ヒーロー展」を開催していく）。
イメージとしては、「日本版男児向けディズニー構想」、別の言い方をするならば、「日本版アメコミヒーロー構想」とでも申しましょうか。人々に「キャラクター千年王国」を想起させ、日本にはこんなにもすごいバリエーションのヒーロー世界があるのか！ということを感じてもらえればと思います。

八千字を超える分量の力作の結論部分の骨子だけを手短に要約すると、次のようになるだろう。
東映が過去に送り出してきたヒーロー番組群をリメイク・リファインすること、髙寺氏の表現にしたがえば「『仮面ライダー』というビッグネームの陰に隠れ、収穫時期を見送られた作品を、新たな手法で品種改良し、高級種としての良さを活かしつつも、まるで別種のような（今まで見たことのないような）実を付けさせる」こと、そこにこそ激化するキャラクタービジネス業界を生き延びるための、『グランセイ

ザー』のコナミを初めとする後続の新規参入企業にはできない「業界最大手」ならではの道があるのであり、このアドバンテージを活かすためには、いまここで〈仮面ライダー〉を消費し尽くす前に非〈仮面ライダー〉路線のリメイク・リファインに着手して、「ライダーの仲間たちを準仮面ライダーの座に押し上げる」ようにする必要がある。行く行くはリメイク・リファインされた東映ヒーローが百花繚乱する「東映ヒーローワールド！」の大々的展開も夢ではない――。

番組のリメイクを「品種改良」と言い換える髙寺氏の言語感覚が面白い。さらに「日本版男児向けディズニー構想」や「キャラクター千年王国」といったレトリックも効果的で、大胆な提言となっている。

こうした髙寺氏の熱のこもったネゴシエーションとプレゼンテーションが効いたのだろう、バンダイ＝プレックスの現場サイドでも「五年間も〈仮面ライダー〉を続けてさすがに飽きられたというところもたしかにあるだろうし、やはりここは〈仮面ライダー〉以外のものに取り組むべきか」という空気が少しずつ支配的になっていった。

## 武闘派から知略派へのイメージチェンジ

そうしたネゴシエーションが進行している一方で、われわれ文芸チームは企画案に対する審判や評判を待たず、さまざまな可能性を求めてつぎつぎと企画を変化させていった。それにともなって〝忍者もの〟の要素はどんどん薄くなっていった。もともと〝忍者もの〟がやりたかったわけではないので、その変え方に遠慮はなかった。

たとえば、デザインの面で忍者色を出さないようにするため、このヒーローが剣の使い手である一方メンタリティのうえでも「〜道」の人である、という部分は『嵐』に準じながらも、デザインモチーフを海外にふって、いわば〝騎士道ヒーロー〟に仕立て直してみる案が、『ハイランダー　悪魔の戦士』（監督：ラッセル・マルケイ、主演：クリストファー・ランバート）などを参考にしつつ検討された。

中心になったのは、デザインと情報との関係を大学院での自分の専

門研究分野とする阿部卓也氏で、彼の高いリサーチ能力、デザインに対する豊かな感性、学問的なバックボーンがおおいに役に立った。大学院での研究が本格的に忙しくなり、くわえて留学準備も手伝って、残念ながら阿部氏は早い時期に文芸チームを離れることになったが、初期に彼の果たした実質的な役割が大きかったことを、ここで明言しておきたい。

忍者をどのように読み換えるかということは、結局のところ忍者というもののどこに可能性を感じていたのかを再確認する作業にほかならない。私としては、「忍法○○の術！」といった魔法やトリックの類が子ども番組的なギミックとして使えるのではないか、というところに忍者ものの可能性の中心を見い出していたわけではなかった。

そうではなく、敵方の思考や行動のパターンをしっかり把握したうえでトラップをしかけ、敵＝獲物をしとめるという〝プロの仕事〟という部分に、従来の子ども向け番組のキャラクターヒーローには希薄だった〝プロらしさ・大人っぽさ〟を表現できるのではないか、というポテンシャルを感じていた。バッタリ出会った敵と殴ったり殴られたりして終わり、の武闘派ヒーローではなく、敵にかんする情報を集め、敵を分析し、トラップをしかけ、最後にあらかじめ用意したその敵に有効な武器で倒す、そのような手順をふむ知略派のヒーローにこそ、新しいヒーロー番組の可能性を見い出そうとしていた。つまりは、忍者を〝ハンター〟として読み換えるということである（『仮面ライダークウガ』ではグロンギ怪人たちが「ゲゲル」と称するトラップを人間たちに仕掛けていたが、その逆だといえなくもない）。

打ち合わせの場では荒木飛呂彦の『ジョジョの奇妙な冒険』や浦沢直樹の『マスターキートン』などのマンガ作品が参考例に挙がっていたが、マンガやアニメにはそれなりにあるこの手の知略派ヒーローが、テレビの実写番組には奇妙に少ない。やはり生身のアクションはそれだけで人を惹きつけるので、小こ賢ざかしい知恵など不要、ということなのだろう。

またこの忍者からハンターへの読み換えは、肉弾戦のイメージが強い〈仮面ライダー〉から遠ざかるという意味合いも含意していた。といっても、肉弾戦を全面否定したかったわけではない。知略を尽くしたあとの肉弾戦でないと、せっかくの肉弾戦がひどく安っぽいものに見えてしまうことを危惧したのである。「最後はアクションで」という一線は守るにせよ、「最初からアクションで」は避けようというわけだ。

またさらに、ヒーローを知略派のハンタータイプに設定するということは、「バトル＝アクション」という陥りがちな考え方を否定して、バトルの概念をアクションに限定せずにより大きく広げる、という意味合いも含んでいる……と唐突にいわれてもわかりにくいと思うので、当時検討されていた「飛び道具」にかんする議論を例にとって説明しよう。

「このヒーローを知略に長たけた人と設定した場合、ヒーローは銃のような飛び道具は使うだろうか？」とまず問いを立ててみた。検討したすえに達した答えは、「使わない。使用者の技術や精神性と使用する武器の破壊力とのあいだに相関関係がないので、基本的に誰でもその武器を使えてしまい、その意味でヒーローらしくない」というものだった（しかし逆にいえば、このヒーローだからこそこの武器が意味をもち威力を発揮できる、という相関関係が確立できるなら、飛び道具もアリということになり、それがのちのトランペット型の武器「音撃管烈風」を理論的に準備する結果になった）。

次に「では銃タイプではなく、ブーメランを発射するボウガンタイプの武器はどうか？」と考えた。これならば、戦い方としては銃撃戦に入るが、武器の形は銃を連想させずにすむ。外見だけではない。周回軌道を描くブーメランは「使いこなしにスキルの要いる熟練者の武器」としては最適だ。

バトルシーンの具体的なイメージは、たとえばこうだ。大きく回りこんで視界の外から敵の背後をねらい撃つという特性をもつこのブーメランを敵に命中させるために、ヒーローはブーメランの着弾時間お

よび場所を正確に計りながら、あえて危険な超接近戦をしかけるなどによって敵の動きを封じ込める。敵の鋭いキバがヒーローの喉元をいままさに食いちぎろうとした絶体絶命の瞬間、その数十秒（場合によっては数十分）前にヒーローが上空高く放っておいたブーメランが敵の背中に突き刺さる！　敵を食いつかせたのは「肉を斬らせて骨を断つ」式の計算だったのだ。弾が突き刺さってもまだなんとか生きている敵に、ヒーローが印（ポーズ）を結ぶと、その印の最後のアクションと同時に「ビシッ！」という音がして敵が爆発する！—。

　こんなぐあいにできるのであれば、「知略ののちのアクション」ないしは「知略としてのアクション」が可能になるだろう。くわえて、ブーメランを発射したり着弾までの時間をカウントする係が弟子、という手も使えそうだ。それに、発射時は小さい弾だったブーメランが、周回軌道を飛んでいるうちに自然の力を得てパワーアップし、大きくなったり変形したりする、といった良い意味で『少林サッカー』の「タイガー・シュート」的な演出もアリだろう。あるいは、このブーメランによる攻撃を逆手にとって罠をしかける敵が登場する※、といった芸当も考えられる。

※ここで念頭に置いているのは言うまでもなく、劇団☆新感線の座付き作家の中島かずき氏も「全ウルトラシリーズの中でも一、二を争う出来」と絶賛する、『帰ってきたウルトラマン』第三十一話「悪魔と天使のあいだに....」（監督：真船禎、主演：団次郎＝時朗）のゼラン星人＆囮怪獣プルーマである。

　こうした「知略ののちのアクション」ないしは「知略としてのアクション」がこのヒーローの基本的な戦いぶりだ、ということになれば、狭い意味でのバトルシーンに先立つ索敵や戦略立案といったいわば〝プレ-バトル〟〝プレ-アクション〟も、描きようによってバトルとしての意味合いと緊張感は充分に出せる、というのが片岡の考え方だった。

当時は残念ながら、バンダイ＝プレックスチームにこうした考え方を理解してもらうことはできなかった。「バトルをアクションに限定する必要はない、索敵行為やトラップをしかけるのも立派なバトルに見えるはずだ」と熱をこめて説明しても、「詭弁ですね」と即座に斥しりぞけられてしまった。

現行の『響鬼』では、ディスクアニマルが索敵に動き回るシーンは、アクションとは呼べなくとも立派なバトルとして機能していて、ともすれば響鬼のアクションシーンよりも人気があった。『響鬼』を見ている子どもたちは、大量のディスクアニマルが変形して索敵に出かけるシーンになれば、「これからバトルが始まるんだな」「もうバトルは始まっているんだな」と感じてくれていることだろう。いまならバンダイ＝プレックスチームも片岡の考え方を理解してくれるだろうと思うのだが。

この時期、こうした脱-忍者あるいは忍者の読み換えのほかにも、「ヒーローの〝変身解除〟をきちんと見せるにはどうしたらいいか」「敵が一定のペースでコンスタントに日本に出現するというご都合主義を避けるためには、どのような設定がありえるか」「敵を殺すという行為をこの作品ではどう位置づけるか」「ヒーローを支えるサポーターを組織として設定するか」など、非〈仮面ライダー〉を前提としたさまざまな検討課題が文芸チーム内で議論された。

## 弟子を主人公に──企画案『魔壊マスター・マヒロ』

その過程で出てきた企画案に『魔ま壊かいマスター・マヒロ　〜ヒーロー始めました〜』というものがあった。三月二十八日付けのこの企画案は、師と弟子がいるなら、いっそのこと弟子のほうを主人公にしてみたらどんなテイストになるだろうか、と試しに書いてみたも

のである。
　また意図的にコメディタッチを狙ってもみた。長文のため紙幅の都合上プロットの転載は見合わせるが、それ以前のプロットとはだいぶ異質な仕上がりになっていて、それなりにキャラクターは生き生きと描き込まれている。それに比べれば以前のプロットはいかにも当たり障りのない、もっといえば無意識のうちに〝書かされている〟感が拭ぬぐえない。

　年間を通してのストーリーは、便利屋のアルバイトのマヒロが、偶然にも魔ま壊かいマスターのエンゾの死に際に立ち合って後継者に指名され、ナビゲーターのジュディスとともに敵を倒していき、普通の青年から最後には本物のヒーローと呼ぶにふさわしい男に成長していく、というものである。
　狙いがはっきりしているだけあって、この時期に書いたものとしては、登場人物たちのキャラクターがかなり明快にイメージされている。その意味でテイストとしては現行の『響鬼』とはかなり違ったものだが、『響鬼』に通じるいくつかの重要な設定が初めて登場していたりもする。たとえば、ナビゲーターとしてヒーローをサポートするという明確な役割がヒロインに与えられている点などは、ヒビキ-香須実の原型といっていいだろう。それに、このヒーローとヒロイン以外にも同じようなコンビが（数は少ないが）いて、ヒーローの活動をささえるサポート組織のネットワークが全国各地に張りめぐらされている、としている点などは、まさしく「猛士」の前身だ。
　なお、第一話で死んでしまう先代マスターとして片岡の念頭にあったのは、フランスの映画俳優ジャン・レノである。「エンゾ」という名前は、出演作の『グラン・ブルー』（監督：リュック・ベッソン、主演：ジャン＝マルク・バール）で彼が演じたイタリア人ダイバーの役からいただいている。第一話だけの出演なのだから、どうせならビックリ大物ゲストを！というのは話題づくりとしてもアリか、と当時考えていた。
　また、ヒーロー番組の中でヒーロー番組について語られるというメ

タフィクショナルな要素も盛り込まれていた。そこには、その少し前に見た『ゼブラーマン』（監督：三池崇史、主演：哀川翔）の影響が少し入っているかもしれない。

結局のところこの『魔壊マスター・マヒロ』は、コメディタッチがどうも髙寺氏の趣味に合わなかったようで、ほとんど検討されずに即刻お蔵入りとなった。

## 非〈仮面ライダー〉に〝政治結着〟

そして四月十五日、いちおうの〝政治結着〟が出た。

それまで〈仮面ライダー〉路線の継続をくりかえし訴えてきたバンダイだったが、「来期はライダーをやらないとバンダイが英断したそのことこそが、何より現場のテンションを上げる」といった髙寺氏の説得が奏効して、来期は非〈仮面ライダー〉路線で行くことをついに承認したのだ。

四月十五日当日、東映サイドからバンダイ＝プレックスサイドに提出されたペーパー「企画概要説明書」ならびに「企画趣意書」──前者は『魔壊鳥人マシュリト』と仮タイトルの付いた番組企画の内容などを箇条書きしたもので、後者はその背景や狙いなどについて説明したもの──において、それが確認された。その一部を掲げよう。

『魔壊鳥人マシュリト』にはストーリー概要は付いているものの、より詳細なプロットはない。そのストーリー概要および世界観などの諸設定も、これまでに議論してきたものを大掴みに括った程度のものにとどまっている。ストーリー概要は以下のとおり。

【ストーリー概要】

日本各地で頻発する不可解な殺人事件！　それは妖怪ならぬ「妖傀」のしわざだった。

妖傀討伐を使命とする魔壊鳥人のマシュリトは、祖先から受け継い

だ先天的な能力と苛酷な修行の果てに習得した変身術で、妖傀討伐のプロフェッショナルに変身する。誰もが不安におびえずに暮らせる日がやってくるまで、マシュリトの、人に知られない孤独で果てしない戦いは続く。

　そして、マシュリトの弟子となったトウジは、そんなマシュリトを尊敬し、時には反発しながら、一人前の鳥人になるための修行を積んでいく……。

　プロフェッショナルな大人のヒーローと若き青年が出会い、戦士として必要なこと・人間として大切なことを教わりながら共に戦いの場をくぐり抜けていく様を、激しく、しかしハートフルに描く、バトルヒーロー・ストーリーに乞う御期待！

　重要なのはむしろ、同じ日に併せて提出された「企画趣意書」のほうだろう。例によって高寺節全開の文章が続くのだが、とりあえず小見出しだけを並べてみてもその並々ならぬ意欲が窺い知れる。「来期われわれは何を選択すべきか」というテーゼを冒頭に方針として掲げたあと、「ブランド力に頼らなかった平成ライダー」「ライダー継続の意味と難しさ」「『新しいヒーローを！』が平成ライダーの真骨頂」「平成ライダーの価値を守るためにこそ」「浦沢直樹『PLUTOプルートウ』は原作を冒ぼう涜とくしているか？」「目指すは『ロード（ロード・オブ・ザ・リング）』!『ハリポタ（ハリー・ポッター・シリーズ）』!!『ウルトラＱ』!!!」という見出しで、畳み掛けるような説得が続いている。要点をまとめると、以下のようになるだろう。

・『グランセイザー』の後枠番組や、午前の枠に移動して復活する新作ウルトラマン（『ウルトラマンネクサス』）といった番組群を迎え撃つにあたって、やはりネームバリューがあって「勝ち組」である仮面ライダーを継続すべきだという考え方は、一定の説得力をもっているように見える。

・しかし一方で、『剣』の不調は隠しようもない事実である。
・また、現場のスタッフたちの間でも「仮面ライダーは今年で最後、そろそろ新しいものを創りたい」というムードが支配的になってきており、来年も仮面ライダーを続けたとしても現場スタッフのモチベーションが保てるとは到底思えない。
・そもそも平成ライダーシリーズは、『クウガ』においては「変身ヒーローもの」を再生させるに当たって〈仮面ライダー〉というブランドの威光を借りたかもしれないが、あとは個々の作品内容や商品開発の勝負だった。つまり平成ライダーの成功の理由は「〈仮面ライダー〉というブランド作品だから」ではなく、「今まで見たことのない新しいヒーロー番組だったから」にほかならない。だとするなら〈仮面ライダー〉という看板に固執してもあまり意味はない。

　このように自説の根拠となる地盤を固めたうえで、髙寺氏は「『なお仮面ライダーを継続すべきだ』とお考えであれば、それ相応の説得力のある理由や根拠を頂きたい」といつになく強い調子で述べ、「いったん仮面ライダーを休息させ、新しい道を冷静に模索すべき時期にいままさに差し掛かっている」としている。
　そして「平成ライダーの価値を守るためにこそ」という項では、三月二十一日に提出したペーパーで打ち出した「東映ヒーローワールド」構想を、さらにイメージ豊かに展開している。その部分を引用しよう。

　仮面ライダーとはすなわち、変身ヒーローもの、さらに言えば石ノ森ヒーローものです。仮面ライダーを続けるとは、本質的には変身ヒーローもの／石ノ森ヒーローものを続けるということにほかならず、したがって、変身／石ノ森ヒーローなら本質的にライダーの血統に連なると考えてかまいません。実際の過去の例を見ても、キカイダーを初めとする変身／石ノ森ヒーローたちは当時の子どもたちに、

「ライダーに続く者／番組」として、ある〝まとまり〟をもって認識されていました。
　これを生かさない手はありません。
　つまり、平成ライダーシリーズを「変身ヒーロー／石ノ森ヒーロー・リファインシリーズ」の第１ステージと新たに位置づけ直し、来年度から始まる第２ステージではライダーの血統からさらに進化した変身ヒーロー／石ノ森ヒーローが登場、最終的には平成ライダーのスタートから10年ほどかけてリファインシリーズが完結する、という構想がそれです。
　後楽園にはライダーはもちろんのこと、キカイダーやイナズマンなど石ノ森＝変身ヒーローが大集結！　マンガ誌上では、例えばキカイダーをロボット刑事が追い詰めるが、それをロボコンが仲立ちになって和解・共闘させる、といった石ノ森ヒーローワールドがボーダーレスに大展開！　ゆくゆくはＴＤＬ（東京ディズニーランド）のような「大ヒーローランド」が常設され、子どもたちの人気を呼ぶ……といった展開も、あながち夢ではありません。

　そして最後は「平成ライダーの価値を守るためにこそ、平成ライダーに『意味ある勇退の花道』を作ってあげたい」と締めている。

　こうした髙寺氏のネゴシエーションのおかげで、「どうせ〈仮面ライダー〉じゃないヒーローをやるのなら、既存のものとは徹底的に違う〝ぶっとんだ〟感じの作品にしないと意味がない」という言葉が、プレックスの実質的なリーダーである野中剛氏から語られるまでになり、状況は新たなステージに入っていった。
　脚本への起用が決まっていたものの、自分の主催する劇団「ＴＥＡＭ発砲・Ｂ□ＺＩＮ」の公演のため参加が遅れていたきだつよし氏が初めて文芸打ち合わせに加わったのも、この頃である（きだ氏はこの後も公演のため打ち合わせに出られない時期がしばらくあった）。
　なお、髙寺氏がニュージーランドの『パワーレンジャー』の制作現

場に視察に行ったのも、この時期である。

## 師と弟子の〈バディもの〉

　この四月後半からゴールデンウィーク明けの時期に、現行の『響鬼』に直結する基本的な作品コンセプトのいくつかがハッキリとした形をとるようになっていった。そのひとつが〈バディもの〉である。〝バディ〟とは相棒のこと。つまり〈バディもの〉とは、主人公が二人組であるということなのだが、なぜ一人ではなく二人（複数）なのか？

　そもそも〈バディもの〉とは、文芸チームきっての理論派の阿部氏が指摘するところでは、「他者、異文化との接触〜共同作業〜衝突〜相互理解、融和」を基本構造とする、「『異文化と一緒にやっていかなくてはならない世界』を前提にした近代的なジャンル」である。すなわち、近代に入ってテクノロジーが劇的に発達するのにともなって世界が狭くなり、またそれまでの固定化された社会のありようが流動化するようになっていくと、必然的にそれまでは無関係・没交渉だった他者・異文化との接触が避けられない。そこで近代の人間は、価値観の違う他者・異文化となんとかうまくやっていくためのさまざまなモデルを模索する必要に迫られ、その試行の場を小説や映像といった虚構作品の中に求めていったのである。

　したがって主人公が二人（複数）というスタイルは、近代が近代であるかぎり正当な必然性をもつのであり、かつ、そのバリエーションも、出会う異文化の数だけ膨大な数のパターンが存在することになる。ひと口に〝バディ〟といっても、年齢や性別などの違いによってさまざまな組み合わせが可能なのだ。ときにはマンガ『うしおととら』（画：森田和日郎）や『寄生獣』（画：岩明均）のように人間と非人間のコンビも、それほど珍しくはない。くわえて主人公のふたりの関係に着目すると、バリエーションはさらに増えてくる。親子、友人、恋人、同僚、上司と部下、敵と味方……。

　そうした膨大なバリエーションのなかでわれわれの念頭にあったのは、〈師と弟子のバディ〉だった。

　なぜ〈師と弟子〉なのか？　そうした選択の背景には「子ども向けのヒーロー番組はいま、子どもたちに向けてどんなメッセージを発信できるのか」という、子ども番組プロデューサーとしての、あるいは自身が子どもをもつ親としての髙寺氏自身の問題意識が明確にあった。「いま子どもたちはどんな環境・状況に置かれ、何を感じ・考えているのか」「そんな子どもたちに何を伝えるべきか」「それはどうすれば伝わるのか」「そもそも伝えるべき何かをいまの大人はもっているのか」……。オンエア前のおよそ一年間にわたる文芸チームのディスカッションのうちの前半は、ほとんどその問題をめぐって多方面から考察をくわえることに終止した、といっても過言ではなかった。

　もちろん〈仮面ライダー〉は『三年Ｂ組金八先生』ではない。ヒーローがキックやパンチで怪人を倒すエンターテインメント番組なのだから、メッセージが一方的な押し付けだったり前面に出しゃばりすぎたりしてはならない。とりわけ脚本のきだ氏は、メッセージ性を強く打ち出すことによって作品が〝説教臭く〟なることに注意を促していた。だがそれでも、見終わった後に何か子どもの心に残るものを、というのが髙寺氏はじめ文芸チーム共通の想いだったことは明言しよう。

　もっとも、そうした「何を伝えるべきか」といった問題にゆるぎない解答を見い出したうえで実際の作品づくりに取りかかった、というわけでもない。なんとなくこれはナシかな、こっちのほうが正解っぽいかも……そんな手探りが最後まで続いたというのが実際のところだし、またそれでいいのだと思っている。

〈師と弟子のバディ〉のひとつのモデルとして片岡が具体的にイメージしていたのは、映画『薔薇の名前』（監督：ジャン-ジャック・アノー）だっ

た。『薔薇の名前』は、イタリアの記号学者ウンベルト・エーコの同名の小説を映画化した作品で、フランチェスコ会修道士ウィリアム・バスカヴィルとその弟子メルクのアドソの師弟コンビが、中世北イタリアの修道院で起きた不可解な連続殺人事件を解決する、というものだ。ショーン・コネリーがウィリアム修道士を、若きクリスチャン・スレーターがアドソを演じた。

　ウィリアム修道士には複数の実在ないし架空のモデルがいる。「バスカヴィル」という名が示すようにシャーロック・ホームズがそうであり（ホームズシリーズ中屈指の名作『バスカヴィル家の犬』より。そうなると「アドソ」とはむろん「ワトソン」のこと）、また哲学史上「オッカムの剃かみ刀そり」で有名な中世の神学・哲学者ウィリアム・オッカムもモデルのひとりだ。ショーン・コネリー自身が演じた『００７』のジェームズ・ボンドも、モデルのひとりに加えていいだろう。

　現行の細川茂樹演じるヒビキにくらべると、ショーン・コネリー演じるウィリアム修道士はずいぶんと年齢が上だが、参考にしたかったのは、数々の修羅場をくぐり抜けてきた者が漂わせる〝大人の余裕〟といったものであり、それに憧れと尊敬をこめて注がれる弟子のまなざしといったものだった。『薔薇の名前』のビデオを持参しては、文芸チーム内で回覧してもらった。

『薔薇の名前』以外で〈師と弟子のバディもの〉として参考になる作品としては、『スター・ウォーズ』および『スター・ウォーズ２　帝国の逆襲』（ともに監督：ジョージ・ルーカス、主演：マーク・ハミル）のオビワン・ケノービとアナキン・スカイウォーカー（のちのダースベイダー）の名前がよく挙がっていた。

　また個別の俳優としては、あくまでもまったくのイメージキャストとしてだが、師のほうではショーン・コネリーのほかに、高倉健から若手お笑い芸人シャンプーハットの小出水直樹まで、また弟子のほうでは人気グループ・嵐の櫻井翔など、年齢的にも性格的にも意図的に広く幅をとって、多彩な名前があがった。

　こうして〈師と弟子のバディもの〉は、比較的早い時期に本作の基

本コンセプトになっていった。

　ただし、問題が残った。
　ひとつは、〈師と弟子のバディもの〉とするのならば、そもそも師と弟子はなぜペアで行動しなくてはならないのか、という問題である。阿部氏が整理してくれたものを基に、思いつくパターンをざっと列記してみよう。

（１）師が師でいられる「寿命」（何らかのリミット）が迫っており、その間に一子相伝の後継者を育てなくてはならない。
（２）弟子が世界に唯一の「有資格者」なので（または偶然そう決まってしまったので）、やむを得ず弟子にした。
（３）最終目的が同じなので、やむなく弟子と共闘している。
（４）より上位の命令系統（『スター・ウォーズ』のジェダイ評議会）に強制的に師弟関係を決められたため逆えない。
（５）弟子は、じつは「暴走しがちな師の監視役」を組織から任命されてきた（『山猫は眠らない』）。
（６）弟子が師にあこがれて勝手についてくる（『どろろ』のどろろ少年）。

　もちろん師の側の事情と弟子の側の思おも惑わくも違っているはずなので、その点も勘案しながら検討していった結果、弟子の思惑としては（６）、師の側の事情としては（１）あたりか、という方向に次第に傾いていったが、そこに落ち着くまでにはまだまだ紆う余よ曲折が待っていた。

　そしてさらに大きな問題があった。師は弟子に何を・どのように教えるのか、というものである。
　実際これはなかなか根本的解決の難しい問題だ。このようにすれば（厳しい肉体的訓練を積めば／ある高い精神的境地に達すれば／秘伝の呪文を唱えれば）オ

マエもオレのような超人になれる、という教えを具体的かつストレートに映像化したとたん、限りなく嘘っぽくなってしまうからだ。かの『スター・ウォーズ』シリーズですら、具体的にどうすればジェダイの騎士になれるのかについては、「フォース云々」というセリフはしばしば出てくるものの、ハッキリとした表現を──賢明にも──避けている（現行の『響鬼』でも、結局のところ解決はつかなかったように見える）。われわれも『スター・ウォーズ』のひそみに倣らって、この難アポ点リアにあえて挑んで泥沼にはまってしまう愚を避け、なんとなくそれっぽく見える曖昧な表現でやり過ごすのが、賢いやり方というものなのだろう……。

　しかし「子ども向けのヒーロー番組はいま、子どもたちに向けてどんなメッセージを発信できるのか」ということを自らの課題として問い直そうと話を重ねてきたわれわれにとって、この「師は弟子に何を・どのように教えるのか」という問題は、難しいからといって安易に避けて通ることはできなかった。

　ならばどうするか。全面的・根本的解決は無理だとしても、われわれの作品ならではの解決案を提示して、この難問に一矢報いたいものだが……。この点について、片岡にはひとつの考えが芽生えていた（これについては項を改めて後述する）。

## ジュブナイル・テイスト

〈師と弟子のバディもの〉という基本コンセプトを採択したのには、もうひとつの狙いがあった。それは、師ではなく弟子の若者の視点をクローズアップすることで、〈ジュブナイル〉としてのテイストを強く打ち出そうというものだった。

　ジュブナイルとはもともと少年少女向けの読み物を意味する言葉だが、より広義には少年少女を主人公とする文学や映像作品一般のことをさす。そのものズバリの『ジュブナイル』（二〇〇〇年、監督：山崎貴、主演：香取慎吾）というタイトルの映画もまだ記憶に新しいところだ。

　ジュブナイル作品の典型的なストーリーパターンは、私見では次のようにまとめることができると考えられる。

（１）青少年が、
（２）大切なパートナーと出会って、
（３）そのパートナーと一緒に非日常的な冒険や経験をし、
（４）そのことを通して精神的に成長するが、
（５）最後にはパートナーと別れる。

　こんなふうなストーリー展開をイメージしておけばそう間違いではないだろう。多少の逸脱はあっても、古今東西のジュブナイルの名作のほとんどがこのパターンを律儀に守っている。これこそジュブナイルの黄金率だ。

　とりわけジュブナイル作品特有の〝せつなさ〟は（５）に由来する。せっかく絆のできたパートナー（このパートナーは性別や人間／非人間の区別を問わない）との別れと引き換えに、子どもは〝成長〟という大人社会へのパスポートを手に入れる。言い換えればそれは「幸せな〝子どもの時間／季節〟が終わる」ということを意味するのであって、そこにこそ〝せつなさ〟という感情のひとつの、そして最大の発生源があるのだ。

「仮面ライダーとの訣別を提言した以上、違いを見せる意味でも、今度の作品は是が非でもジュブナイルにしたい」と強く主張したのは、自称〝せつなさ好き〟の髙寺氏だったが、片岡に異存はまったくなかった※。

※片岡自身、一九七二年の『タイム・トラベラー』（演出：佐藤和哉、主演：島田淳子）を皮切りに『夕ばえ作戦』（演出：花房實、主演：山田隆夫）、『なぞの転校生』（演出：吉田治夫ほか、主演：高野浩幸）、『未来からの挑戦』（演出：伊東美行ほか、主演：佐藤宏之）、『幕末未来人』（演出：佐藤和哉ほか、主演：星野利晴・沢村正一）といった名作ジュブナイルドラマを輩出した〈ＮＨＫ少年ドラマシリーズ〉の熱心な視聴者だった。くわえて、初期ウルトラシリーズ、とりわけ『ウルトラセブン』を観て培われた〝センス・オブ・ワンダー〟への志向性が、その後の第二次怪獣ブーム＝変身ブームでは必ずしも満たされない、と感じ取った視聴者が、同時期に始まった〈ＮＨＫ少年ドラマシリーズ〉のほうに惹かれていったことも指摘しておく必要があるだろう。その意味でウルトラシリーズとＮＨＫ少年ドラマシリーズは〝地続き〟だった。

　しかし〈ジュブナイル〉という言葉でイメージしているものが、じつは髙寺氏と片岡との間で━微妙ではあるがしかし決定的に━異なっていたという事実は、まだこの時点では認識されていなかった。それが隠しようもなく明らかになるのは、撮影が始まる直前のことである（後述）。

## 「音のヒーロー」の基礎づけ

　もうひとつの基本的な作品コンセプトである「音のヒーロー」━この「音のヒーロー」というコンセプトがさらにスペシャライズされて、最終的には「太鼓を叩くようにして敵を倒すヒーロー」すなわち「太鼓のヒーロー」というコンセプトにつながっていく━も、四月後半のこの時期に現れている。

「今回は〝音のヒーロー〟というのではどうですか？」と片岡が口にしたとき、次のふたつの意味合いが念頭にあった。
　ひとつは、〝音〟ということを〝聞きとる力〟と読み換える、というものである。
　具体的には、保護色や擬態といった生存戦略によって姿をくらませている怪物を、それが発する心音や鳴き声などから見つけ出して倒す、という特殊能力を今度のヒーローの属性にしたかった。またそれ

と同時に、今度のヒーローは、怪物に襲われた人間が発する叫び声──さらにいえばそれは、世界の片隅で飢餓や戦争や抑圧に苦しむ人たちの叫びや、心の奥底に漠然とした不安をかかえる現代日本人の心の声といったものを、子ども番組的に言い換えたものでもあるわけだが──を敏感に聞きとり、手を差し伸べる、その意味でヒーローらしいヒーローにしたいとも考えていた。

それに対してもうひとつの意味合いは、〝音〟ということを〝自らの存在を能動的に主張する力〟とでもいうべきものに読み換えるというものである。

キリスト教では「まず光ありき」とされ、その原初の〝光〟を与え万物を創造したのが神（God）だとされる。いわゆる「恩おん寵ちようの光」というものだが、しかし〝光〟が射す以前にすで存在したものがあったのではないか。そしてそれは〝音〟にちがいない。そうだとすれば、光が「外部の絶対者（神、太陽）から与えられる」という基本性格をもつのに対して、音は「存在する者が自ら発する」という基本性格を有する。他者から与えられる光に対して、自ら発する音。存在する者は──それが生物か無生物かを問わず──〝在る〟ということそれだけで価値をもつとすれば、そのことを象徴的に表現するのが音である。その意味において、音は存在者の最も根本的な自己アピールといえよう。

〝音〟ということに込めたこのようなふたつの意味合いをもっと平たく表現すれば、前者は「自分以外の者の声に耳をかたむけよう」ということで、後者は「自分から進んで声をあげよう」ということにほかならない。世界の音、すなわち自然のメッセージや人々の声に耳を傾け、そして自らも音や声を積極的に発することの大切さを〝音のヒーロー〟ということに託して訴えたかったのであり、このことをシェークスピアの『テンペスト』の一節「島は音で満ちている」を借りて「世界は音で満ちている」とでもスローガン化しておこう。

前者の意味合いは、だいぶ切り縮められたかたちにはなったが、ディスクアニマルが録音してきた音をヒビキが高速再生させて聞き取

るシークエンスに生き残っている。

　後者の意味合いについては、現行作品の初期の数話に見られる、いわゆる〝ミュージカル（風）〟なシークエンスとして生かされている、と受け取ることもあながち不可能ではないが、シナリオの決定稿が上がった時点でプロデューサーの真意がどこにあったかはわからない（片岡が参加していた準備稿までの段階では、ミュージカルを導入しようと真剣に議論されたことは一度もなかった）。

「サウンドスケープ理論」を主導している音響人類学者のスティーブン・フェルドは、パプアニューギニアでのフィールドワークの経験に基づいて興味深いことを述べている。

「ボサビ（パプアニューギニアの一部族あるいは彼らの住む土地──引用者註）でわかったのは、私がサウンドスケープを聴いているときに、カルリ（ボサビ族の男──引用者註）たちは、もっとも日常的なレベルで天気予報やニュース速報に相当するものを聴いているということだった。いいかえるならば、ボサビの聴き手は周囲の音を聴いて、無意識のうちに即座に季節や時間を知ったり、いつどこで雨が降ったかとか、もうすぐ降るだろうとかが、わかったりするのである」
（スティーブン・フェルド「音響認識論と音世界の人類学　パプアニューギニア・ボサビの森から」『講座　人間と環境11　自然の音・文化の音』所収、昭和堂刊）

　ボサビの人たちの身に染みついた経験的知識と野性的直感とが合わさったような〝ある種の賢さ〟を、フェルドは「日常的に身体化した知識」と呼んで称賛しているが、こうしたボサビの聴覚文化が、近代の視覚優位の文化のありように対するカウンターカルチャーとしての意味をもつとしたら、われわれが生み出そうとして呻しん吟ぎんしている新しいヒーローもきっと、それと類似の聴覚文化の系譜に属し、長い伝統のなかでその能力を戦術的に特化していったのではないか……そんなふうに考えてみた。フェルドがボサビの聴覚文化につい

ての記述──「森のなかの多くのものは視覚的に隠れているが、音は隠すことができない」──は、ＤＡを駆使して魔化魍をさがしだす際の響鬼＝ヒビキのセリフとしてそのまま流用してもまったく違和感がない。

　響鬼＝ヒビキがＤＡを飛ばして魔化魍が発するとおぼしき音を録音し、それを高速再生して解析することで魔化魍の居場所（や種類）を特定する──そんなことが可能な本作の独特な世界観を、以上のような道理でもって思想的に基礎づけようとしてみたのだった。

　ただし作品のテーマとして〝音〟というものを扱うとなると、いろいろと難しい点が出てくるのは否めない。そもそも音そのものは映像化しえないものだ。盲目のヒーローが活躍する『デアデビル』（監督：マーク・スティーブン・ジョンソン、主演：ベン・アフレック）では、コウモリが跳ね返ってきた超音波で外界を把握するように、音が対象物にぶつかってその対象物のフォルムをスキャンする、といった映像表現が試みられていたが、初回は面白く見てもらえるにしても、毎回となるといささか厳しい。

　そこで、音を〝音楽〟や〝歌〟として、もっと具体的にいえば楽器／演奏として映像に落とし込む、というわかりやすいやり方を採ることになる。音撃武器や件くだんのミュージカル（風）シークエンスは、玩具販促上の狙いや演出的な都合ももちろんあるが、根本的にはそのような作品の世界観に由来する要請に基づいている。

　とはいえ、そうした具体的な形に落ち着くまでには、もう少し時間を要するのだが。

## 太鼓登場！──カード集めから身体性のほうへ

　髙寺氏がニュージーランドから帰国して間もない四月二十六日、大泉撮影所の敷地内のプレハブでの文芸打ち合わせで、片岡が何気なく言った。

「音のヒーローにするならば、いっそのことヒーローに太鼓を叩かせる、というのはどうですかね？」
　何か勝算があってのことではなかった。髙寺氏がしばしば口にしていた、〈仮面ライダー〉に代わるヒーロー番組として新味を出すためには、ある種の大胆な奇想天外さが必要だという考えと、〝音のヒーロー〟というコンセプトを結びつけてみた結果出た、思いつきにすぎない。
　髙寺氏が訊いてきた。
「どういうことですか？」
「あ、いや、敵の怪人を太鼓に見立てて、その太鼓を桴で叩くようにして敵を倒す、というイメージなんですけど……」
　一笑に付されるかと思いきや、髙寺氏のリアクションは片岡の予想を裏切るものだった。

「それだッ！」
　髙寺氏のその時の声は、今でもよく憶えている。たいした勝算もなしについ口をついて出た思いつきにそれほどの食いつきを見せたことが、なんとも意外だったからだ。
「そんなに簡単に乗っちゃっていいんですか？　もっとよく考えたほうが……」
　自分で出したアイディアにもかかわらず気弱な片岡の発言に、髙寺氏の決断を覆させる力はなかった。
　もっとも、片岡にまったく勝算がなかったわけでもない。「太鼓の達人」というゲーム（残念ながらバンダイのものではないが）が人気があるという事実と、近年、和太鼓を含む和楽器演奏が小学校の音楽教育の中に取り入れられ、子どもたちが和太鼓に親しむ機会が増えている事実を知っていたからだ。また、「芸能山城組※」「鬼おん太で鼓こ座ざ」「鼓こ童どう」といった、日本の伝統的な音楽芸能をアーティスティックなスタイルで現代に甦らせようとしている音楽集団の活動に以前から個人的な興味をもっていたので、そのことも大いに影響している。

※ちなみに、芸能山城組には「組歌」というものがあり、偶然にもそのタイトルがなんと「響」という。辻井喬＝堤清二が書いたその詞には「吹け嵐よ」「鳴れ雷いかづち」という一節もある。後で知って驚いた。ちなみにその組歌「響」が収録されたアルバム（ビクターエンタテインメント）のタイトルは《少年達への地球讃歌》で、これもまた『響鬼』のエンディング曲「少年よ」と不思議にシンクロしていて興味深い。

　くわえて、「ナリキリグッズ」であるベルトのバックル部分が太鼓として使えるのではないか、という何とはなしの予感もあった。ただし、それが本当にオモチャになりうるものなのかどうかについては、玩具制作のプロであるバンダイ＝プレックスの判断に任せるよりほかなく、この時点ではあくまで素しろ人うとの思いつきの域を出ていな

い。

　ともあれ、勝算があるかどうかは別にして、〝身体性〟を番組の大きなテーマにしたい、というのが片岡の眼目だった。この場合の〝身体性〟をテーマとする番組づくりとは、平たくいえば、子どもたちの身体に直接働きかけるような、見ている子どもたちの体が自然と動きだすような、そんな番組にしたいということである。

　前作『剣』に限らず、カードを集めるということが劇の中でも劇の外でも一大潮流となっている。たしかにカードを一枚一枚コレクションしていくのは楽しい。片岡自身、子どもの頃「仮面ライダースナック」を食べずに付録のカードだけ集めたクチだ（少ない小遣いなのに、〝バラランガ〟ばかり何枚も当たって閉口した記憶がある）。じっと座ってご自慢のカードコレクションを悦に入ってながめる至福の時間というものがあることは、誰に言われるまでもなく知っている。

　しかし、それだけでいいのか。かつて二号ライダーの変身ポーズの〝タメ〟をマネし、ケガをしそうになりながらそれでもライダーキックをやめなかった世代としては、おのずと体が動いていくような快楽がもっと重視されてもいいのではないか──そんな想いを〝身体性〟というキーワードに託して、子どもたちの体が自然と動きだすようなアクション、パフォーマンスを具体的に模索していた。

　一例をあげよう。「ハカ（HAKA）」と呼ばれる、ニュージーランドの少数民族マオリ族が戦いの前に行なうパフォーマンスがある。ラグビーのニュージーランド代表チームのオールブラックスが試合開始直前にやる「ウォークライ」にその名残りが今でも生きている。短い単語をリズミよく繰り返し口ずさみながら、手で胸や膝を叩いたり飛び上がったりするあれだ。そのウォークライのヒーロー版を片岡は考えていた。ダンス、となるとヒーローにやらせるのはカッコよさの点でどうかとも思うが、パフォーマンスなら──もちろん、例えば武器や協力者を召還するとか特殊能力を発動するといった設定上の意味を付与したうえでだが──充分にアリだろう。実際には実現しなかったが、

「猛士」のメンバーが円陣を組んで「ウォークライ」をし、ディスクアニマルもその周りで飛び跳ねている、それをマネて全国各地の小学生のスポーツチームが自分たちで考えだした「ウォークライ」を試合前に披露する……そんな画を今でも時々夢想することがある。

　この「太鼓のヒーロー」という思いつきは、〝身体性〟というテーマを「チビッ子よ、泥まみれになれ！　外へ出て体を動かせ！」というメッセージとして理解しそれに強く惹かれていた髙寺氏の興味を、予想外に掻き立てたようだった。
　直後の髙寺氏の動きは素早かった。片岡と阿部氏の話から「鼓童」という和太鼓演奏集団が存在することを知るや、さっそくインターネットで鼓童の演奏会が間近にあるのを調べ上げ、バンダイ＝プレックスの何人かのメンバーを連れて演奏会に足を運んだ。あまりよく事情が呑み込めないまま演奏会場に連れていかれたバンダイ＝プレックスのメンバーだったが、鼓童のパフォーマンス、とりわけ仰向けのまま腹筋を目一杯使って上半身を起こした姿勢を維持しながら大太鼓を叩く姿や、複数の演奏者が交互に入れ替わりつつひとつの同じ太鼓を叩く様子に、ヒーローと敵とのバトルシーンの新しいスタイルの参考になるイメージを喚起させられたらしい。髙寺氏の迅速な行動力が奏効したといえよう。
　こうして「太鼓のヒーロー」はひとつの〝核〟となっていったのだが、まだこの時点では既定路線になったわけではなかった。「太鼓のヒーロー」という突拍子もないアイディアに果たして現実味があるものかどうか感触を探ってみたら、内々には案外ウケがよく、じゃあちょっと真面目に検討してみようか……程度の進展具合というのが実状だった。
　しかし何はともあれ、ひとつの足場ができた。

## 元ネタ探しを断念

四月十五日の〝政治結着〟で非〈仮面ライダー〉が完全に既定路線になったかというと、東映・文芸チームはそのつもりでいても、バンダイ＝プレックスサイドは必ずしもそうではなかった。先方はひとつの懸念──「来年は非〈仮面ライダー〉で行くとしても、その次の年はどうするのか。〈仮面ライダーシリーズ〉でないなら〈何シリーズ〉になるのか。そこが見えてこないと不安だ」──を抱えていた。

ゴールデンウィーク目前の四月二十七日の合同打ち合わせで、プレックスの菊地和浩氏が「『アラジンと魔法のランプ』を元ネタにしてはどうか」と提案してきたが、そこにはそうした懸念・不安が見え隠れしていた。もちろん『アラジンと魔法のランプ』は──魔法のランプや空飛ぶ絨じゆ毯うたんは玩具商品化の見込みあり、という計算があるのはいうまでもないが──あくまでとりあえず出してみたアイディアのひとつにすぎない。要は、〈仮面ライダー〉に代わる新番組を始めるなら、元ネタがハッキリしているほうがわかりやすいはずだ、くわえてシリーズ化もしやすい、というのが提案の骨子だった。「日曜朝七時半は〈スーパー戦隊シリーズ〉、八時からは〈仮面ライダーシリーズ〉」という「スーパーヒーロータイム」枠をスポンサードしてこれまで実績を残してきたバンダイにとってみれば、当然のリアクションではあった。

野中氏からも「適当に考えた超古代などの設定で押していく作品は、もう要らない。名作古典を下敷きにするような、伝えやすさ、明快さが欲しい」という主張がなされた。たしかに、元ネタの存在を積極的に視聴者に明示するような使い方をした作品として、テレビアニメからのスピンオフ映画『大長編　ドラえもん　のび太のドラビアンナイト』（監督：柴山努）のごとき成功例もあることはある（もっともかの映画がヒットしたのは、元ネタをタイトルに明示したから、というわけでもないだろうが）。

そこでわれわれ文芸チームも、あまり勝算が立たないことを薄々予感しながらも、さっそく元ネタ探しに取りかかった。すでに名前の上がっていた『アラジンと魔法のランプ』のほか、『魏志倭人伝』『古

事記』『竹取物語』『南総里見八犬伝』といった日本の古典、『真夏の夜の夢』ほかシェークスピア作品、『バスカヴィル家の犬』ほかシャーロック・ホームズもの、中世ヨーロッパの伝承『ハーメルンの笛吹き男』、『オズの魔法使い』、『ファーブル昆虫記』と『シートン動物記』、フィンランドの伝説的叙事詩『カレワラ』、セルバンテスの『ドン＝キホーテ』、『西遊記』といった作品群が検討された。
　とくに宮澤賢治作品については、『風の又三郎』をはじめとする二十作品ちかくを個々に検討し、「ジャパニーズ・モダン・ファンタジー？」「賢治独特の世界観、科学・宗教観は換骨奪胎する必要があるが、そのユニークな言語感覚は十分生かせる」「短篇・未発表作品が多く、それらをひとくくりとして扱おうとすると必然的にモザイク状態にならざるを得ないが、かえって一年間の長丁場にはそのほうが利用しやすいか」「タイトルは『風の戦士／賢者サブロ』『ウィンドウォリアーＭＳＲ』とか？」などといった見解に達した。

　こうした検討の結果明らかになったのは、「新番組の元ネタは『アラジン』」といった説明の分かりやすさは、番組や商品を送り出す制作・営業サイドにとって共通理解が得やすいという意味でメリットがあるものの、肝心のメインユーザーである視聴者にとっての期待感に必ずしも結びつかない、という結果だった。言い換えれば、視聴者が「仮面ライダーの後番組はアラジンか！　これは面白くなりそうだからぜひ見なくちゃ」という気分になるとは考えられず、場合によっては単なるタネ明かし・ネタばらしに終わってしまいかねないのだ。
　そのような考察の結果を次の打ち合わせでバンダイ・サイドに説明し、名作古典に準拠するというアイディアは採用せず、あくまで新しいものを一から創り出すということで了解を得た。

## ゴールデンウィーク時点での到達点

　ここで、ゴールデンウィーク明けの時点での基本的了解事項を確認

しておくため、五月七日の合同打ち合わせに提出された企画書の骨子を見ておこう。

　この時点での合同打ち合わせの狙いは、非〈仮面ライダー〉路線で行くとして、その新しさを作品内容（ストーリー、映像表現）上および玩具商品上にどのようなかたちで表現するか、その基本コンセプトを固めていくことだったといえる。

　作品内容の面では「変えるなら、設定面・ビジュアル面で大幅な変化をつけ、徹底的に毛色の変わったものにする必要」があると謳い、具体的には「バディもの・魔法法則もの（非テクノロジーもの・人智を超えた力が作用する世界観もの）などを検討」すると同時に、従来の変身ヒーロー番組にはなかった新しい見み心ごこ地ちをかもし出すコンセプトとして「ジュブナイル・テイストを導入したい」としている。これは「高学年のターゲットを取り込むことを意識した作品づくり」を追求することで、まさしく「ＤＶＤが売れる番組」としての在りようを模索する、と説明されている。

　商品展開の面については、未就学児童よりも上のターゲットも取り込める、ナリキリ商品とは別のアイテムを番組に登場させることで、玩具商品の売り上げを伸ばすことが謳われている。ただしその高学年向けの商品がどのようなものになるのかについては、まだ具体的な方向性が見えていないため言及を避けている。

　また未就学児童・低学年向けのナリキリ商品についても、ナリキリ＝ベルトというふうに簡単に決め込むことなく、「ナリキリ商品の最大の特性であるフィット感を、身体レベルに直接訴えかける感覚の楽しさ即すなわち『身体性』と捉え、その延長線上に新しいナリキリ商品を開発・展開していく」とし、「具体的には、リズムやダンスといったつい身体を動かしたくなるような要素を重要な設定として劇中に導入することで、それに関連する商品の展開に寄与させたい」としている。

　こうした新基軸のアプローチを具現化するために、「新番組制作にあたっての基本的なスタンス」が定式化された。以下がそれである。

・戦隊シリーズでも仮面ライダーでもない、新しい見心地の変身ヒーローものを目指す。
・名作古典に（少なくとも明示的には）依拠しない。
・登場人物の行動に関しては、視聴者の身体性に訴えかけることを重視する。
・ペットモンスターを導入した場合でも、それをメインにした代理戦争ものにはしない。
・新番組のコンセプトの一つは、バディ（相棒）ものである（様々なバディ関係があるが、そのうちのどれかについては後述）。
・新番組のコンセプトの一つは、妖怪ハンターものである。
・新番組のコンセプトの一つは、ジュブナイルである。
・二十一世紀にふさわしい新しい価値（面白さ）を追求する。

　このようなスタンスに立つ、と宣言したうえで、企画書はさらに具体的な提案に進んでいく。項目だけ列挙してみると、次のようなものになる。

「２人組のバディもの」
「師と弟子」
「師は３人分の能力をもつ」
「怪物が人間に変身？」
「怪物体のデザインモチーフはレイブンスポーン」
「マスクにはリアルなディティールあり」
「ヒーローのアイテムは万能ベルト」
「人間体のデザインモチーフ（たたずまい）はアジア版『ヘルシング』」
「楯を叩いて師の戦いをサポートする弟子」
「弟子が物語を語る〝ジュブナイル〟」

　このうち特筆すべき項目として挙げたいのは、「怪物が人間に変身？」および「楯を叩いて師の戦いをサポートする弟子」である。
「怪物が人間に変身？」ではこのように記されている。

●怪物が人間に変身？
　主人公はデビルマンや『BLADEブレイド』（洋画）のように、人間と非人間の中間的存在とすることも考えられると思います。
　さらに一歩進んで、コミック「ヘルシング」の主人公アーカード（なぜか対ヴァンパイア機関に所属し人類に味方する、最強のヴァンパイア）やウルトラセブンのように、人間が怪物に変身するのではなく、本来怪物的な存在が平場では人間に化けているという設定にすることも可能でしょう。
　この場合、変身グッズの機能（発動）は「変身」ではなく「リミッターの解除、本来の力の解放」を意味することになるでしょう。

　つまり、本来醜い顔かたちをした怪物が端正な仮面を被ってヒーローになる、というパターンである。このパターンに固執したのは髙寺氏だったが、ヒーローの面立ちが細川茂樹の端正で甘いマスクに決まっていく過程でそれと反比例するかのように、この設定は雲散霧消した。

　また「楯を叩いて師の戦いをサポートする弟子」という項目では、このように書かれている。

●楯を叩いて師の戦いをサポートする弟子
　弟子の少年（設定年齢は15〜17歳）は、師の戦いぶりや言動から、戦士とは何か、どうすれば一人前の戦士になれるかを学びます。

　例えば、師が戦っているときは、弟子は、サイモン風の楯をある特定のリズムで叩くことによって結界を発生させ維持する（サイモンを叩くことをミスすると、結界の一部が壊れる）というような役割を担います。
　弟子自身は（少なくとも当面は）変身しません。

　この部分には、弟子がある特定のやり方で戦闘に補助的に参加すること、しかし弟子は原則的には変身しないこと、といった作品上で弟子が果たす機能についての重要なポイントが明記されている。のちにこれをめぐって何度も議論が重ねられることになる。
　その他にも弟子が担う機能として「ナレーション」に言及している部分がある。

　●弟子が物語を語る〝ジュブナイル〟
　１年間にもわたるシリーズである以上、登場人物たちは何らかの形で「成長」するのが自然な見えざまであると考えます。そこで、「成長」（＝物語が前へ進む）というシリーズ構成的な要請をより積極的に引き受け、主題化させようと考えたとき出てきたのが、ジュブナイルという手法です。
　ジュブナイルは、今日の最もスタンダードな物語スタイル、「王道」のひとつですが、平成ライダーシリーズはこの手法を採っていませんでした。したがって平成ライダーとは違った、もうひとつ別の「スタンダードさ」を出せるはずだと確信します。

（中略）

　具体的には、完成されたヒーローとしての師の在りようとは対照的に、弟子のほうは未完成で成長途中の存在と位置づけ、その成長途中の弟子の視点を、たとえば「その時ぼくはまだ、これがマスターの最後の戦いになるとは、夢にも思わなかった……」といったようなナ

レーションとして表現します（その内声的な在りようは結果的に、作品全体のテイストを決める道具立てとしても機能することになります）。

　弟子である少年が毎回語るこのナレーションが、メインの視聴者である子どもたち、とりわけ高学年の少年たちのメンタリティと重なり、あたかも彼らの気持ちを代弁するかのように聞こえだすとき、ナレーションは単なる「毎回の状況説明」といった表層的な役割を超えた切実なものとなっていくはずだ（現行作品ではこの一線を超えることはついにできなかったようで、毎回ほとんど変わらない内容を繰り返すだけのあまり意味のないものになり、後半にはとうとうナレーション自体がなくなってしまった）。

　この企画書にはまだ現れていない要素もある。そのなかでも特に重要なのは「音のヒーロー」というアイディアである。

　この企画書自体は、東映とバンダイの両者が作品の共通イメージを形成し、それを一つひとつ確認していくための叩き台、といった意味合いが強い。そのため、東映の文芸チーム内だけでその実現可能性をめぐって内々に実質的な検討が始まっていた「音のヒーロー」というアイディアは、まだ表に現れていない。「音のヒーロー」はどうやって敵と戦うのか、そのバトルざまや、「音のヒーロー」が持つ武器についての具体的なイメージなどが、まだまだオフィシャルな議論の俎そじ上ように乗せるまでには煮詰められていなかったからだ。実現可能性へのある程度定まった道筋を示さないで思いつきのままで議論の俎上に乗せてしまうと、せっかく魅力的なポテンシャルを持っているアイディアでも、粗あらばかりが先に目について、たいした議論を重ねないうちにお蔵入りとなってしまう危険が少なくないのだ。

　この企画書でイメージされているヒーロー像はというと、ビルとビルの間を滑空しながら夜の都会の片隅で人知れず怪人と戦う妖怪ハンター、というものでしかなかった。〝鬼〟──正確を期すならば、敵としてではなくヒーローとしての〝鬼〟──のモチーフに至っては、その

片鱗すら見せていない。したがってデザイン・モチーフも〝鳥〟の域を出ておらず、このヒーローには飛行能力がある、という観点からデザインおよびキャラクター・コンセプトが議論された。

一例を挙げるなら、「ジャンボジェット機の主翼は、揚力と推力を得るため鳥の羽に似た構造になっていて、多くのパーツを持ち、フレキシブルな造りになっている。ヒーローのデザインも、そのような飛行するうえで技術的に必然性のあるものにしよう」（高寺氏）、「ヒーローのフォームチェンジやパワーアップを、野生生物の体毛の生え代わりや脱皮のイメージになぞらえてはどうか。スランプの原因がじつは脱皮のためにエネルギーが消費されていたから、とか」（阿部氏）、「カワセミは高速で水面に飛び込む瞬間に、ゴーグルのような透明の目まで蓋ぶた（「瞬膜」という）を下ろす。そのような付属・補助機能も合わせて考える必要がある」（片岡）といったものが出されていた。

こうした個別のアイディアはいろいろ出るものの、トータル・コンセプトを欠いているためなかなか決定打を出せずにいた。「とにかく〝じつは飛べなかったスカイライダー〟的な竜頭蛇尾はなんとしても避けよう」というのが、ほとんど唯一の明確な共通了解事項だったかもしれない。

また、ヒーローのキャラクターについては、〝忍者〟ではなく〝妖怪ハンター〟〝妖怪討伐師〟としてある。獲物を狙う鳥のイメージ、および目的達成のために特化された能力や武器を携帯しているプロフェッショナルのイメージを想起させる〝ハンター〟という言葉が活かされ、そのイメージを補強するかのように、その当時公開を間近に控えていた『ヴァン・ヘルシング』（監督：スティーブン・ソマーズ、主演：ヒュー・ジャックマン）のビジュアルが借用されている。

この企画書に基づいた合同打ち合わせの結果、来期の番組について、以下のような基本合意が出来上がった。

・番組のスタイル──非〈仮面ライダー〉で行く。
・対象年齢──三～五歳の未就学児童のみならず小学校高学年など幅広い年齢層に視聴してもらうことで、マーチャンダイジングの対象を広げることを狙う。
・世界観・デザイン・造型──比較的高い年齢層にアピールするものになるよう十分に留意する。
・主人公──魔術などの非科学的な力を用いて敵を倒すプロの妖怪ハンターで、一族として長い歴史をもつものとする。
・敵──妖怪（ただし「妖怪」という呼称そのものはＮＧ）とする。個性的で強い妖怪を多数登場させる。
・ドラマ──ヒーローと助手とのバディものとする。
・バトル──妖怪の特性を分析しながら索敵し撃滅する、一種の探偵もの・戦術戦略ものとする。
・オモチャ──主人公のヒーローが携帯する変形多目的武器付き変身アイテム、ヒーローをサポートする式神的小規模メカ、弟子の少年が持つ補助的武器の三系統で展開する。いずれも基本的にギミック重視とし、そのうちのいずれかのアイテムに音声機能を盛り込む。

　太鼓よりも鬼よりもまずジュブナイルありき、で本作がスタートしたことにあらためて注意を促しておきたい。
　そして髙寺氏はこの後の一週間内で、この合意を基に、石森プロ、レインボー造型、エイベックス、旭通信社、テレビ朝日、および髙寺氏の上司にあたる鈴木武幸氏をはじめとする東映内部などへの働きかけを精力的に押し進め、意見調整を行なっていった。
　おおむね理解と支持を得られたが、この時点ですでに来期のスーパー戦隊シリーズが〝魔法戦隊〟になることが判明したため、担当プロデューサーに内定していた塚田英明氏（髙寺氏の後輩に当たる）との間で両作品の差別化をめぐって意見交換がなされた。その結果、企画書に書かれていたよりもさらにスパイ色・ハンター色を強め、その分魔法色を薄くすることになった。それにともない、西欧的なテイストが次

第に後景に退き、代わりに非西欧的なテイストが加味されていった（最終的にはそれが〝和〟に落ち着いた）。

## ディスクアニマルの誕生

　この時期バンダイ・サイドから提出されていたいくつかのアイディアの中に、「ペットモンスターがバーチャル空間で代理戦争する」というアイディアがあった。いわば人気アニメ『ポケットモンスター』を実写特撮でやろう、というものである。
　ペットモンスターを出してはどうか、というアイディアそのものは、すでに文芸チーム内でもそれまでに何度となくディスカッションされていた。なにしろ『ポケモン』の生みの親の田尻智氏自身が言っているように、ピカチューほかポケットモンスターの原型は、ミクラス、ウィンダム、アギラといった『ウルトラセブン』のカプセル怪獣たちだ。その意味で、バトルの補助者としてのペットモンスターというアイディアは、特撮のほうがアニメに先行していた事実がある。それゆえわれわれも、ペットモンスターの（再）導入については積極的に考えていた。

　一方で問題もあった。アニメ『ポケモン』の代理戦争と同じことを実写特撮でやるということは、テレビというメディアがゲームのディスプレイと化してしまうことにつながりかねない。そして、そのような事態にテレビ自らが手を貸すことになってしまう。今日では、ゲームに新ネタを提供するためにテレビ番組を制作するという「廂ひさしを貸して母屋を奪とられる」的な本末転倒の事態が──むしろそうなることを積極的に期待して──存在するのは、けっして珍しいことではなくなっているのだ。
　またそれと同時に、バーチャルな空間で自分ではない代理者が戦うことには、自らの〝痛み〟が伴わない。いわば「自分の手を汚さないで勝利の果実だけを得る」ことができてしまうのだ。アニメのポケモ

ンマスターがそういうふうに視聴者の目に映らないで済んでいるのは、アニメという表現の特性に拠るところが大きい※。同じことを実写特撮でやっても、ペットモンスターを操る主人公が陰惨でずる賢い存在に予期せず見えてしまう危険性が高い。それは何としても避けたかった。

※ここは多少説明が要るだろう。ピカチューもサトシもアニメでは同じ実在感──それは外面的には〝質感〟として表現される──をもつ同次元の存在として視聴者の目に映る。また、言葉のやり取りに多少の不自由さはあっても、人間とペット間のコミュニケーションの不可能性といった原理的問題は意識されない。仮に『ポケモン』を実写化した場合を想像してみよう。すると、アニメでは気づかなかったこれらの問題が、実写版ではいっぺんに噴出する。実写版のピカチューはどうやっても縫いぐるみにしか見えず、それに話しかけるサトシはちょっとオカシな少年としか映らないだろう。

　よって、ペットモンスターの導入は是としながらも、バーチャル空間での代理戦争という設定の採用は見送った。そして、バトルはリアル空間で行なわれ、そしてまたメインバトルは主人公の人間自らが担うべきものであり、ペットモンスターはあくまで索敵活動や補助的戦闘に限定される、とした。

　残る問題は具体的なデザインに落とし込むことだったが、ディスクからの変形という具体的なアイディアがプレックスの菊地氏から出されてくるまでに、さほどの時間はかからなかった。早くも五月中旬には、菊地氏お手製の、パーツとパーツのジョイント部分を爪つま楊よう枝じでつないだ発泡スチロール製のディスクアニマル（当初は「魔法陣アイテム」、この時点では「ディスクモンスター」とも仮称されていた）の原型が、まずは鳥、次はサル、というぐあいに一体また一体、打ち合わせの席でお披露目されていった。現行作品には登場しない動物のものも何体か試作された。

　フラットな円盤に刻まれた、単なる幾何学的な線にしか見えない

パーティションラインにしたがって、各パーツが立ち上がる。そしてそれらのパーツがくるりと角度を変えた瞬間、それまでのいかにも人工物然としたフラットな円盤が、今度は生物としか呼びようのないフォルムをとった。集まった関係者たち（この頃から、早瀬マサト氏ら石森プロの面々、造型を担当するレインボー造型企画の蟻川昌宏氏、それに広告代理店の旭通信社の担当者らが加わるようになっていた）は一様に意表をつかれ、「オオッ！」と感嘆の声を挙げた（のちにそのデザインの素晴らしさは、グッドデザイン賞の受賞によって証明されることになる）。

　ここに至って、現行のディスクアニマルの最も基本的な設定およびフォルムデザインが──ヒーローそのものよりも一足も二足も早く──定まった。

## 音撃！で行こう！

　そして五月十八日の合同打ち合わせで、ついに「音（太鼓）のヒーロー」がメインストリームに浮上する。すなわち「音撃」の誕生である。

　それまで片岡のイメージしていた「音のヒーロー」は、複数のヒーロー全員が太鼓の桴を持って戦うというものに止まっていて、太鼓以外の可能性を積極的には見ていなかった。さらなるイメージの飛躍を推し進めたのはやはりプレックスチームだった。ヒーローが持つのは何も太鼓の桴ばちに限定されなくてもよいのではないか、例えば桴の代わりにギターを持つヒーローがいてもいいのではないか……。

　やにわに野中氏がホワイトボードに絵を描きだした。それは、ギターの銅の部分が横に開いてボウガン状に変形する絵だった。それを見たとき、片岡をはじめ多くの者の頭の中で、新しいイメージが一挙に広がった。ここに至って「いっそのこと音楽ネタを本格的に追求してみてはどうか？」という路線がにわかに現実味を帯び始め、その議論の過程でとうとう「音撃」という新しいキーワードが誕生したのだ（パッケージ感にすぐれた「音撃」というネームングを最初に口にしたのも、やはりプレッ

クスの野中氏だったと記憶している）。

　それにともない、当初「魔法陣アイテム」と呼ばれていた式神ふうサポートメカも、音楽との関係づけからハッキリとＣＤ状になり、サイズもＣＤと同じ直径一二五ミリと決まった（弟子の少年のアイテムについては、決定打は出ていなかった）。

　そうなると次に来るのは、「ナリキリ」商材であるベルトと桴、およびディスクアイテムとをどう関係づけるか、という問題である。

　前者のベルトと桴については、文芸打ち合わせで片岡が何度か語っていたイメージをあらためて説明した。ベルトのバックルを外して敵に向けて投げつける。それが敵の体に貼りつくとバックルのサイズが大きくなり、そこを目掛けてヒーローがあたかも桴で太鼓を叩くように打撃を加える……。バックルを「投げつける」という点が現行の「はめ込む」感じといささか異なるものの──これは後に参加した大石氏の発案──、基本的には現行のスタイルと同じである。

　また、その際バックルの機能をどう考えればいいのかと問われたので、片岡は、これもすでに文芸打ち合わせで披露していたように、バックルは打撃の威力の増幅器であると同時に、当時は「コア」と呼んでいた敵の急所を浮き立たせ、場合によっては、体内に分散する急所を一カ所に集めて攻撃しやすくする〝マーキング・アイテム〟である、と即座に返答した（現行作品での設定では、前者の増幅器機能はともかく後者の機能にまでは踏み込んでいない）。

　次に、ディスクアイテムとベルトとの関係づけだが、これについては、索敵用としてベルトの脇の部分に常時何枚かぶら下げている──ディスクの厚みやぶら下げ方、および飛ばし方についての詰めは残ったのものの──、というところに落ち着いた。

　少々難航したのが、変身アイテムである。音おん叉さを使って変身する案は文芸打ち合わせでも早くから上がっていたが、それが具体的イメージをともなって議論されるようになるには、〝鬼〟モチーフの登場を待たなくてはならなかった。

「音撃」という新しい言葉が定まるや否や、この後プレックスチームは、堰せきを切ったように次々とデザイン案をくり出してきた。菊地氏など、学校の音楽の教室に飾ってあるような、さまざまな楽器が種類ごとに分類してあるパネルをわざわざ用意してプレゼンした。

　五月の中旬以降になると、脚本担当のきだつよし氏が文芸打ち合わせに参加し始めるようになってきた。とはいっても、劇作家・演出家として自分の劇団を率いる多忙な身ゆえ、稽古や公演の合い間を縫って可能な限り断続的ながら参加するかたちとなった。

　きだ氏の提案の中でこの時期とくに注目されるのは、『仮面ライダーアマゾン』（監督：塚田正煕、主演：岡崎徹）、および「鬼ごっこ」のアイディアの導入への傾倒であるが、これについては後述する。

## リアリティと公然性の問題

　五月も後半の時期になると、検討事項が多岐にわたり始め、ひとつのことを決めようとすると芋蔓式にいくつものことを予め決めておかなくてはならず、結果的にどれも決められない、といった決定不能の事態が生じだした。そうした局面を打開する意味でも、作品の大枠となる世界観を暫定的にでも設定することが急務となった。

　ただし、アニメなどとは違う実写ヒーロー作品ならではの特殊な条件があった。というのは、戦略的にもスケジュール的にもオモチャの制作を優先しなければならないため、作品の世界観をまず決定してからその世界観に適合するオモチャを作る、という流れにはならず、まずはオモチャを決めてから、そのオモチャがプロップ＝劇中の小道具として出てきてもおかしくない世界観を設定する、というプロセスにならざるをえないのだ。

　もちろんまったく何もないところから一方的にオモチャだけを先行して作ることはありえないのだが、ＰＬ法（製造物責任法）施行以来、耐久性や安全性のテストなどのためオモチャの制作工程には相当な期間

を要するようになっているので、オモチャに関するかぎり後でダメ出しをするわけにはいかないのが実状なのだ。したがって、いま検討中のオモチャを活かせる世界観としてどのようなものありえるかを可能なかぎり広い振り幅で考える、というのが文芸チームの作業の基本線となる。

なかでも世界観設定の肝となるのは、〝リアリティ〟のレベルをどの程度にするか、ということである。図式的にいうと、リアリティの度合いが上がれば〝お約束〟は少なくて済むし、逆にリアリティの度合いが下がると〝お約束〟ごとが多くなり〝ファンタジー〟に近づく。つまり、リアリティ度の高さとファンタジー度の高さは反比例するといえる。

リアリティのレベルを自由に設定できるアニメ作品と違って、実写映像をベースにする特撮ヒーロー番組の場合、この匙さじ加減がとりわけ重要になってくる。歴代の〈仮面ライダー〉シリーズで最もリアリティの度合いが高く〝お約束〟が少なかったのが、髙寺チームが手がけた『仮面ライダークウガ』であった（というより、〝お約束〟ごとの少なさそれ自体が『クウガ』の最大の〝売り〟だった）ことは周知の事実だが、今回の新しい作品は『クウガ』ほどの高いリアリティは維持できないだろうという予想は、この時点でもう誰もが漠然とではあれ持っていた（なにせ楽器型武器を持つ音のヒーローなのだから）。だからといって何から何まで〝お約束〟で済ませることも潔しとしなかった。

そしてこの実写特撮ヒーロー作品において「リアリティのレベルをどこに置くか」という問題は、「ヒーローや怪人と人間社会との関係をどう考えるか」という、似ているようで違うもうひとつの問題と深く絡み合っている。

ヒーローや怪人と人間社会との関係は、「ヒーローや怪人にとって人間社会はどのような存在として認知されているのか（または認知されていないのか）」という問い、およびその逆で「人間社会にとってヒー

ローや怪人はどのような存在として認知されているのか（または認知されていないのか）」という問いの二つに定式化できる。先のリアリティの問題は、このうちの後者の問い──いわゆる〝公然性〟の問題──と深くかかわっている。

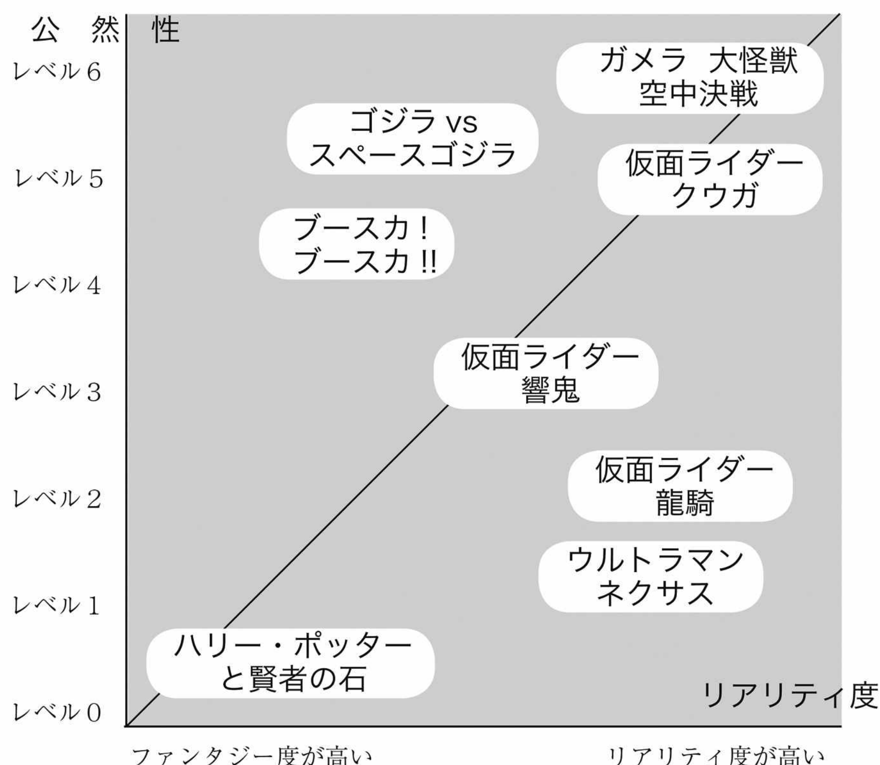
　この公然性の問題は、いくつかのレベルに分けることができる。

・レベル０［公然性なし］（ヒーローや怪人の存在が）誰にも（被害者にも）知られていない。
・レベル１［被害者レベル］被害者にのみ知られている。
・レベル２［被害者家族レベル］被害者とその家族や友人にのみ知られている。
・レベル３-ａ［迷信レベル］田舎に古くから伝わる迷信や伝説というかたちで知られている。
・レベル３-ｂ［ネット情報レベル］都市伝説やネット上の噂になる程度に知られている。
・レベル４-ａ［週刊誌レベル］大衆向け週刊誌に取り上げられるまでに知られているが、それらと事件との因果関係がはっきりしないため警察が動くまでには至っていない。
・レベル４-ｂ［テレビ番組レベル］テレビのワイドショーなどに取り上げられるまでに知られているが、それらと事件との因果関係がはっきりしないため警察が動くまでには至っていない。
・レベル５［警察レベル］事件との因果関係がはっきりし、警察が捜査や治安活動に動いている。
・レベル６［政府レベル］討伐が政府決定され、場合によっては自衛隊が出動する。

　この分類に当てはめると、〈平成ゴジラ〉シリーズや〈平成ガメラ〉シリーズは（巨大怪獣ものだから当然といえば当然だが）レベル６に、『クウガ』はレベル５に、旧『仮面ライダー』はレベル１に、それぞれ相

当する。

ここで、公然性の高さ-低さを縦軸に、リアリティ度の高さ（＝ファンタジー度の低さ）-リアリティ度の低さ（＝ファンタジー度の高さ）を横軸にとった概念分布図を作り、四つのグループ分けて考えてみよう（図参照）。




まず、公然性が高く、かつリアリティ度も高いグループには、例え

ば『仮面ライダークウガ』や、現行の自衛隊法を踏まえてガメラに対する攻撃を躊躇する描写が出てくる『ガメラ　大怪獣空中決戦』（監督：金子修介、主演：藤谷文子）など、ハードテイストな作品が入ることになるだろう。

次に、公然性は低く抑えられているが、リアリティ度は高く保たれているグループの代表作には、『仮面ライダー龍騎』や『ウルトラマンネクサス』（監督：小中和哉ほか、主演：川久保拓司）あたりが挙げられるだろう。公然性のレベルを低く抑えようとすれば、ヒーローや怪人の姿を人間の目から隠すなんらかの設定上の工夫が必要になってくる。『龍騎』の「ミラーワールド」などはその典型だ。

その次に、公然性は高いが、リアリティ度は低く、どちらかというとファンタジーに近いグループの作品としては、『ゴジラVSスペースゴジラ』（監督：山下賢章、主演：橋爪淳）や『ブースカ!ブースカ!!』（監督：原田昌樹ほか、主演：立澤正明）が入る。例えば公然性だけ見ればレベル６に当たる『VSスペースゴジラ』は、宇宙から飛来する怪獣（スペースゴジラ）をロボット（モゲラ）で迎え撃つばかりか、リトルゴジラや超能力者まで登場する。これでは、公然性のレベルは高くても、リアリティがあるとは言えまい（念のため申し添えておくが、リアリティが低いことが悪いことだと言っているわけではない）。

最後に、公然性もリアリティ度も低くほとんどファンタジーに近いグループだが、アニメでは珍しくないものの特撮ヒーロー番組ではあまり見かけない。強しいていえば〈ハリー・ポッター〉シリーズあたりがそうか。魔法使いのハリーは元々は現代イギリスの少年だが、その素性や彼が所属するホグワーツ魔法魔術学校の存在は、さまざまな魔法を駆使してマグル（魔法使いでない一般の人間のこと）知られないような工夫がなされている。

われわれの作業に戻ると、公然性についてはおおむねレベル２からレベル４の間で行なわれた。結局のところ現行の『響鬼』でも３-ａあたりで推移したようだ。リアリティについても、可能な部分ではでき

るかぎり高く保つことが、ほぼ暗黙の了解になっていた。したがって、この分布図に当てはめるなら、『龍騎』や『ウルトラマンネクサス』と同じ第三のグループにカテゴライズできる。

## 見送られた「音響結界」と「青い東京タワー」

ただし、公然性を抑えるためにヒーローと怪人のバトルを一般人の目に触れないようにすると、怪人が隠れる理由はいいとしても、ヒーローの姿まで一般の人の目にふれない理由を考えなくてはならなくなる。敵の存在を白日の下に晒さらして人間たち（警察など）と共闘したほうが怪人を倒しやすいだろうに、どうしてそうしないのか？という至極まっとうな疑問が生じるのを避けられない。

その難を避ける方法としてしばしば用いられるのが、人間には感知されない（されにくい）という特殊な性質をもつ「ゾーン（結界）」の設定である。『龍騎』の場合は、「ミラーワールド」という特殊なゾーンを舞台に、そこに棲まうモンスターとライダーが（あるいはライダー同士が）戦う、と設定することによって、その疑問をあらかじめ斥しりぞけつつ公然性を抑えることに成功した。

「ミラーワールド」以外のゾーンとしては、『ゼイラム』（監督：雨宮慶太、主演：森山祐子）のような現実空間そっくりの別世界空間から、マンガ『GANTZガンツ』（画：奥浩哉）で描かれているような「ちょっと隣の別次元」といったものまで、バリエーションは多い。あるいは、静止した・もしくは引き延ばされた時間の中で、一般の人間にはほとんど感知できない超高速バトルをする『仮面ライダーカブト』（監督：田崎竜太、主演：水嶋ヒロ）パターンも含めていいだろう。

このようなゾーンを設定することは、実写作品の撮影の場合ひじょうに都合がいい。現実の風景を借りながらも「じつはここは別世界なんですよ」というエクスキューズが立つからだ。しかし、ともするとそのメリットは、「設定がどうのこうのと言っているが、結局は予算上の都合じゃないか」と視聴者にあらぬ疑いを勘かん繰ぐられて（ある

いは本当の事情を悟られて）しまうというデメリットに転化しかねない。

そうしたゾーンのもつ〝ご都合感〟を払ふつ拭しよくするにはどうすればいいか。

例えば、ちょうどゾーンの境界線上にあった物体の切断面を正確に描き込むという手がある。縦に寸断されているのに水がこぼれない噴水や、ＣＴ画像で人間の肉体を撮ったときのように輪切りになった臓器の断面をむき出しにしたまま平気で歩いている人間といったものを、３ＤＣＧで作り込むことができたならば、件の〝ご都合感〟は完全に吹っ飛ぶにちがいない。ただしそうすると、その手の込んだ映像を作るのに少なからぬ予算が取られることになり、ゾーンの設定は、都合がいいどころか逆に金喰い虫になってしまう。

よって、現実的な落としどころがあるとすれば、例えばこんなところだろう。ヒーローはゾーンを展開してそこで敵を倒すのを常とするが、ただしそう安易にはゾーンを展開することはできず、然るべき段取りを踏んだうえでゾーンを張り、そこに敵をおびき寄せ封じ込めなくてはならない。その際に仲間や弟子の助力が必要となる――。

前述の企画書の「弟子」の項目には、弟子が持っている専用アイテムとして「サイモン（楯）」の参考図が載せてあったが、それがその具体案である。弟子がそのサイモンを叩くことによって結界が生じるといういわば「音響結界」案は、元々は髙寺氏が出したアイディアで、その後しばらくの間検討されたが、最終的には髙寺氏自身が導入を見送った。また、ゾーン展開時に「音を出していないもの」だけを結界内に呼び込む、というＳＦ色に富む魅力的な阿部案もあったが、これも見送られた。

もう一方で、いっそのこと「ヒーローも怪人も社会に認知されている」としてはどうか、という「公然化」の選択肢も残ってはいた。ただし、現実社会に登場させるパターンは『クウガ』でさんざん試みたので、同じことはしたくない。しかも今回はどうやら楽器型の武器を

もつヒーローになりそうなので、それだけで『クウガ』よりはどうしても〝お約束〟ごとが多くなってしまう。

だとすればあとは、その〝お約束〟〝トンデモな設定〟が突出して見えないよう「世界を作り込む」しかない。いうなれば、バットマンというひとりのヒーローを自然に存在させるために「ゴッサムシティ」という架空の街を一から創る、というわけだ。

とはいえゴッサムシティをまともに創ろうとすると、ハリウッド映画並みの予算がかかる。そこで現実的な案としては、フィルム処理を施して『ブレードランナー』（監督：リドリー・スコット、主演：ハリソン・フォード）の「オーサカ」のような画質にするとか、東京タワーを青く塗る（髙寺案）とか、あるいは、横断歩道の音が現実の音とは違っていたり、消防車のサイレンの音程が狂っていたりなど、聞き慣れた音を変えることでパラレルワールド感をかもし出す（阿部案）といった、部分的・象徴的な異化効果を期待するアイディアが出された。

結局のところ現行の『響鬼』は、ゾーンのアイディアも採用しなかったし、ゴッサムシティや青い東京タワーも創らなかった。大石氏の助言もあり、公然性の問題についてはあえて〝トボケ〟たままにして、現実の風景、とくに山中や海岸といったあまり人のいない自然の風景の中に、ヒーローと敵とのバトルフィールドを求めた（とはいえそう決定されるのはまだ数カ月先のことだが）。そしてその選択は、少なくともこと自然のヒーローである響鬼に関するかぎり、正解だったように思われる。

## 行動線が見えてきた

ここで、「六月四日打ち合わせ用資料」という表題で片岡が書いた検討用プロットを載せておこう。このプロットは、音のヒーローという基本的性格、およびディスクアニマルの登場が既定事項として定まった段階で片岡が書いたものであるため、それまでに書いたプロッ

トに比べてだいぶ「的が絞られてきた」感じのするものになっている。

**2004/6/4**　打ち合わせ用資料

《検討用　第三、四話プロット》

　※「第三、四話」と謳ってあるのは、設定・世界観説明のための導入部である第一、二話の直後のシチュエーション、という意味合い。したがって、便宜上第三、四話に設定してあるが、場合によっては第五、六話になる可能性もある。なお、登場人物名などはすべて仮称。

■第三話

　深夜──。
　それほど背の高くない雑居ビルがひしめき合う駅前ビル街。残業帰りのサラリーマンがひとり、駅への道を急いでいる。
　サラリーマンがとあるビルの間に差し掛かったとき、ビルの隙間から、一見するとマンホールの蓋のようにも、石でできた巨大なコインのようにも見える円盤上の物体が転がり出てきた。
　円盤は、驚くサラリーマンの目の前でグルグルと回転していたが、やがて速度を失って地面の上に倒れた。いぶかしがって円盤を覗き込むサラリーマン。
　──次の瞬間、円盤は二枚貝のように〝口〟を大きく開き、あっという間にサラリーマンの体を呑み込んでしまった。呑み込まれたサラリーマンはしばしのあいだ円盤の内部で暴れていたようだったが、円盤の上半分がゴリゴリと石臼のように回転し始めると、反応を見せなくなった。

　悲鳴のようなものを聞きつけて他の人がやって来たが、それらしい人の姿は発見できなかった。代わりに、車輪のような円形の物体が遠くのほうを転がっていくのが見えたきりだった。
　ゴリゴリというその音に、ハヤテの音叉が微かすかに反応して震えた──。

（アバンタイトル）

　朝──。
　ハヤテたちの基地となっている中古レコード店「トレモロ」の店主・ハルが朝刊を読んでいる。１面には自動車メーカーの脱輪事故隠いん蔽ぺいの記事が載っているが、ハルが熱心に読んでいるのは社会面。そこには、このところ続いている行方不明者続発事件の続報が報じられていた。
　そこへ、寝ぼけ眼まなこで起きてきたのは、ハヤテの弟子のマヒロ。ハルがマヒロに声を掛ける。

「アンタの師匠なら、とっくに出掛けたみたいだよ」

　その頃、昨夜の事件現場近くのビルの屋上に、ハヤテの姿があった。目をつぶってじっと耳を澄ませ、犯人の〝音跡〟を探している。ハッと目を見開いたかと思うと、ある方向に向かってディスクをフリ

スビーのように飛ばし、さらにそのディスクに向けて音叉をかざした。するとディスクは空中で一瞬のうちに昆虫タイプの〝ディスクモンスター〟に変形し、遠くへ飛んでいった。

「あいつの仕業なら、そう遠くへは移動していないはずだ……」

　昼──。
　羽田空港の入国ゲートから、警視庁の若き女性キャリアの保田警部とその上司の岸田警視が出てきた。ワシントンで開かれた、世界広域合同捜査のための新システム構築準備会議からの帰りだ。上司に通訳を兼ねて同行するよう命じられてのワシントン行きだったが、会議のお終いに極秘事項として見せられたスライド映像が、保田には気になって仕方がなかった。

　回想──。
　会議で見せられたスライドは、木製のイスの脚がまるで生き物のように伸びて、人間の首に絡みついて絞め殺したようにしかどうしても見えない、ひどく奇妙な事件現場を写したものだった。

　新設されたばかりの警視庁・特別広域事件捜査準備室に戻るやいなや、それまで黙りこくっていた保田が口を開いた。

「警視、今回わたくしに同行を命じられたのは、アレを見せるためだったのでしょうか？」
「……事前にキミが提出したレポートは読んだよ。最近頻発している

不可解な失踪事件は、政治的背景を持たない者による特殊犯罪の可能性が大きい、だったね」
「ハイ。政治絡みのテロや拉致誘拐と同種の事件とは考えにくいので、別の線からも追うべきではと具申したのですが、一笑に付されてしまって……」
「まあ、突飛といえば突飛な意見だし、それを歳若い女性キャリアが言ってるんだから、現場サイドが反発するのは当然だろう。しかも日頃キミが信条としている〝科学捜査〟からは、かなり離れているようだしな」
「……」
「まだ表立っては動けないが、私はキミの言う政治的背景のない特殊犯罪の可能性もあると考えている。そこでだ」

　そう言って警視が差し出した写真に写っていたのは、ハヤテだった。

「！」
「そうだ、先だっての事件現場で、キミも目撃しているはずだ。居場所らしき所がわかったので、しばらくこの男をマークしてもらいたい」
「……ハイ」
「そうそう、これを貸してあげよう」
「？」

　午後──。

トレモロの店先から中を覗のぞく保田。手には、上司から借りた（というか、無理矢理持たされた）バイオリンのケースを下げている。

（身分を偽って接触を試みるっていうのはわかるけど、それにしても、近くの音楽大学に通う音大生っていうのは、私にはちょっと……）

保田が躊ちゅ躇うちょしていると、背後から声がした。ハルだ。

「アンタ、大泉音大の子？　見ない顔だねエ、新入生かい？　まあ、入んなよ」
「ハ、ハイ」

薄暗い店内には、あらゆるジャンルのレコードやＣＤが所狭しと並んでいる。ハヤテがいないか店内を見渡すが、どうやらいないようだ。

「ん？　何？」
「あ、いえ、別に……。上から太鼓の音が聞こえますね」
「ああ、あれね。まだヘタクソでねえ」
「私、興味があるんです。ちょっと覗かせてもらってもいいですか？」
「いいけど、ヘタだよ」
「ありがとうございます」

　保田が階段を上がっていくと、そこは楽器倉庫のような空間になっており、そこでひとりの若い男が、ひどく真剣な顔つきの割にはひどく単調なリズムで太鼓を叩いていた。ハヤテとかいう男か？

　太鼓を叩いていたのはハヤテではなく、ハヤテの弟子となったばかりのマヒロだった。マヒロはハヤテに出された課題に取りかかっていた。それはおそろしく単調な課題で、自分の心臓の鼓動と同じリズムを何時間も延々と叩き続けるというものだった。

　そこに音大生だという女性・保田が現れて、興味深げにマヒロを見つめている……とマヒロには見えたが、じつは、何か手掛かりになるようなものはないかと探っていただけなのだが。

「何をやっているんですか？」

「いや、オレにもよくわからないんだけど、師匠が、自分の心臓の鼓動に合わせて同じリズムを１日中叩き続けろって言うから。もう５時間もやってるけど、こんな簡単なこと、どれだけやっても意味ないと思うんだけどなあ」

「へえ〜、なんだか不思議ですね」

　と、ますますマヒロに近寄ってくる保田。それに連れてマヒロの顔が赤らんでくる。

「また来ます。今度は何か曲を聞かせてください」

「あ、ああ、いいけど」

　保田が去ってからまだ課題に取りかかるマヒロ。

「あれ、あれ？」

　いつの間にか心臓の音が速くなっていて、リズムを追えなくなっていた。

「……ヘタクソ。なんでハヤテは、あんなのを弟子にしたのかねえ。おや、アンタ、もうお帰りかい？」
「はい。また近いうちに来ます」
「そうかい。じゃあ初めてのお客さんには……そうだね、コレをプレゼントしようかい」

　そう言ってハルは、１枚のＣＤを手渡した。それは、××××だった。

「いいのよ、コレ」
「はあ、ありがとう……」

　とビミョーな笑みを残して立ち去る保田。

　夕方──。
　ビルの隙間に隠れていた円盤がドクンと波打ち、活動を再開した。
　近くに潜んで、音をサンプリングしてはハヤテに送信していた例のディスクモンスターの触覚が赤く光る。ついに円盤の現在の居場所をつき止めたのだ。しかし次の瞬間、逆にディスクモンスターを見つけた円盤によって、ディスクモンスターは潰されてしまう。

　トレモロの２階でディスクモンスターから送られた通信の解析にかかるハヤテ。１つひとつの音を消していき、最後に残った音を円盤の音と探り当てる。

「このリズムは、妖怪ノベトか──」

　そう言うと、さっそくそのリズムを太鼓で再現するハヤテ。特に何も言われないマヒロも、師匠の桴さばきをマネし始める。

　夜──。
　必死の形ぎよ相うそうで逃げるＯＬの後を、件の円盤がゴロゴロと転がりながら尾つけまわす。

　音叉が震える。ヤツだ！
　ハヤテは、新しいタイガー型のディスクモンスターを出現させると、音叉をかざして巨大化させ、それに乗って現場へと飛んでいった。同行を願い出たマヒロだったが、「お前にはまだムリだ」と却下されてしまう。

　その頃保田は、トレモロの近所に引っ越そうと不動産屋の軒先きの貼り紙を見ていた。その頭上を、何かが高速で飛んでいった。ディスクモンスターに跨がったハヤテだった。後を追う保田。

　ノベトがＯＬに襲いかかろうとしたところに、ハヤテが現着。ＯＬを逃がしたのち、ノベトと対峙する。高速回転して向かってくる円盤状のノベトに弾き飛ばされたハヤテだが、倒れながら音叉を鳴らして、変身する。

それを見たノベトは、高速回転しながら口を開けた。するとその中からノベトの怪人体が現れた。両者の肉弾戦が始まった。

あと一歩のところまで怪人体のノベトを追い詰めるハヤテ。しかしその怪人体はノベトの本体ではなく、円盤のほうが本体だった。分身が闘っている間に本体の円盤は、自分のバイクで遅れてやって来たマヒロにぶつかりながら、ハヤテの攻撃から身を交わしつつ、バネのように飛び跳ねて逃げていった。

また逃げる途中で保田ともぶつかった。巨大なバネに肝を冷やす保田。

「な、なんなのアレ?!」

■第四話

深夜━。

フードを被った怪し気な男が、じっと水たまりを見つめている。どうやらノベトを操っているリーダーらしい。水たまりにはノベトとハヤテの戦いが映っていた。

「グ……ガ……ハヤ、テ……」

水たまりに脚を突っ込む。泥水がバシャリと撥はねる。

翌朝━。

　トレモロの２階で古い書物をひもとくハヤテ。『山せん海がい経きよう異い聞ぶん』と書かれたその本のページをめくっていくと、例の円盤の絵が出てきた。

「コイツがゆうべの？」

　とマヒロが尋ねると、

「おそらくそうだ。しかしここに書かれていない能力も持っているようだ。アイツらも進化している、ということなんだろう」

　ハヤテの返事を聞いて、アレはオレが倒すと闘志を燃やすマヒロ。しかしそれをハヤテは諌いさめて言う。

「とにかく一刻も早くあのリズムを身につけるんだ。次は手伝ってもらう」
「！　わかってますって！」

　さっそく張り切って太鼓を叩き始めるマヒロ。その様子を、苦笑しながら見み遣やるハヤテ。ハヤテはハヤテで、骨のようなものを削って笛を作っていた。
　下の階ではハルがぼやいている。

「いくらなんでも早かないかい？　本当に大丈夫なのかねえ」

（中略）

　夕方──。
　人気の少ない通りのマンホールの蓋が、ドクンと波打った。あの円盤がマンホールの蓋に偽装していたのだった。三たび出現したノベト。ハヤテの音叉が震えて、ノベトの三たびの出現を知らせる。

　ハヤテがマヒロに作戦を与える。作戦は、マヒロが太鼓で固定式の〝アコースティック・ゾーン（音響結界）〟を張り、そこへハヤテが笛でノベトを誘導していくことで、ヤツの退路を断つ、というものだった。

「本当は移動式のを張りたいところだが、今のマヒロにはまだ、それはムリだろうからな……」

　初陣に浮かれるマヒロに、ハヤテのつぶやきは到底聞こえない。

（中略）

笛でノベトを誘導するハヤテ。被害の出ない場所への誘導に成功すると、マヒロが太鼓を打ち始めた。マヒロの叩き出すリズムが結界となってノベトとハヤテを囲い込む。

作戦は一見成功に見えたが、マヒロがリズムを間違うたびに、結界が切れかかる。

結界の外で太鼓を叩くマヒロは本来安全な場所にいるはずなのだが、ノベトがマヒロに襲いかかろうと目の前に迫って来たとき、つい恐ろしくなって桴を放棄してしまう。とたんにかき消える結界。その隙すきをついて逃げようとするノベト。

しかし今度は逃がさなかった。ハヤテは、笛を槍のように変形させて投げた。すると槍は円盤状のノベトを串刺しにして、地面に刺さった。串刺し状になったまましばらくはビチビチと動いていたノベトだったが、最後には動かなくなり、やがて消滅した。

マヒロは、腰を抜かしたまま立てなかった。

マヒロのモノローグ。

「２００５年、春。恥ずかしいが、これがオレの初陣だった。不ぶ様ざまなオレを、マスターは怒ろうとはしなかった。『最初にしては上出来だ』とさえ言ってくれた。だけど、それがオレにはかえって辛かった──」

このプロットの最大の特徴は、ヒーローが敵を倒すまでの行動線がかなり明確になっている点である。とくに索敵行動が前景化し、ディスクアニマルの機能をいかにヒーローの行動とリンクさせ劇中に魅力的に位置づけるかに、描写の力点が置かれている。

楽器型武器および変身アイテムである音叉もしっかり登場している。とりわけ音叉については「倒れながら音叉を鳴らして、変身す

る」という印象的なシーンがあるが、これは髙寺氏がこだわった変身イメージである。ただし、まだ鬼のモチーフは出てきていない。
　また、弟子がいずれヒーローの戦いを補助する者となっていくことが明示されている。同時に、本作が弟子の視点から師の思い出を語るというスタイルをとっていることを印象づけるべく、最後に弟子のモノローグが付されている。ただしここでの弟子は、この三、四話の時点ですでに弟子入りを済ませており、また現行作品の明日夢に比べると、もう少し年上のイメージだ。
　敵妖怪のイメージもかなり具体的になってはいるが、しかしまだ敵全体のカテゴライズはできていない。

## 大型モンスターを着ぐるみで

　太鼓を叩くようにしてヒーローが敵を倒す「音撃」スタイルが見えてきたことで、新たに浮上してきた問題があった。それは敵の「サイズ」の問題である。このヒーローは両手に持った桴で敵に打ちかかるわけだが、その際相手がヒーローと同じ等身大サイズだと、相手にもそれなりも武器を持たせないかぎり、なにか潔くない〝卑怯な感じ〟が漂ってしまうのだ。
　そのマイナスイメージをぬぐい去るためには、「武器を持って挑みかからなければ倒せないほど物理的に大きな敵」である必要がある。いわば今回の相手は〝怪人〟ではなく〝怪獣〟になるわけだ。むろんそうはいっても、身長五十メートル級のゴジラのような巨大怪獣相手ではとても画面に収まりきらないから、だいたい三〜十メートル程度のミドルサイズのものになるだろう。三〜十メートルのモンスターに桴を持ったヒーローが挑みかかっていく……もしこの画が実現すれば、見た目に新しい感じは間違いなく出せるにちがいない。
　されど言うは易く行なうは難かたし。ヒーローの数倍ものサイズのモンスターをどうやって造ればいいのか。もちろん一体だけなら、着ぐるみでもなんとか造れるだろう。ＣＧならなおさら問題ない。しか

し今回は、いまのままだと、原則としてすべての敵が三〜十メートルサイズになってしまいかねない。仮に二話に一体の割合で登場するとしても、およそ二十五体ものモンスターを造らなければならなくなる。

着ぐるみで造るとなると、等身大のヒーローと肉弾戦を行なう以上、三〜十メートルのものは同じ三〜十メートルのサイズで造る必要がある。五十メートルの怪獣がミニチュアの街を壊す『ウルトラマン』のようなわけにはいかないのだ。

では、実際に三〜十メートルサイズの着ぐるみが造れるのか。

もちろん造れなくはない。しかし──かつて『八時だヨ！全員集合』に「ジャンボマックス」というアトラク用の（そう呼んでよいのなら）着ぐるみが出て人気を博したことがあったが、あれを見ても明らかなごとく──デザインや動きの面でかなりの制約があることは疑いようもなかった。肉弾戦など望むべくもない。

筆者の手て許もとには、この頃文芸打ち合わせに一、二度加わったデザイナーの菅誠司氏が描いた、三メートルを超える大型モンスターの着ぐるみの試作デザイン画がある。菅版の妖怪「がしゃどくろ」といったところか（ヒーローのデザインについてはバンダイ＝プレックスサイドが東映サイドの意向を汲みつつ主導するが、モンスターのデザインは東映マターでありバンダイ＝プレックスは原則的にタッチしない、という慣行になっている）。菅氏は多忙の身ゆえなかなか打ち合わせには顔を出せなかったが、ファックスで送られてくるそのモンスターのデザインは、最終的には着ぐるみに仕上げることを念頭に置きつつも最大限フォルムの異形さを保ったユニークなもので、「これが着ぐるみになったところをぜひとも見てみたい！」と思わせた。

ここで菅氏がモデルとしていたのは、『超人バロム・１』（監督：田口勝彦ほか、主演：高野浩幸・飯塚仁樹）のドルゲ魔人、とりわけ「クチビルゲ」や「ウデゲルゲ」といった後期に登場した〝ボディパーツ〟を模した魔人たちだった。デザイン画を披露できないのが何とも残念だ

が、せめて試作デザインに菅氏が書き込んだキャプションを拾ってみよう。

「スポーンフィギュアクラスのディテールをスーツに持ち込むのは当然として、それ以前にシルエットが異形であるのが本作品の醍醐味とすべきか。バロム・１のドルゲ怪人のシルエットを見習いたい」
「大型モンスター一考察／低重心にして大型化による動きの不安定さを少しでも解消したい……できるだろうか？」
「二の腕は中のアクターによる操演で可動。腕の関節は固定しないでブラブラにしておく。外からの操演で動かす。指をワイヤーなどによるマジックハンドで可動にはできないものだろうか？　腕の長いモンスターには共通の問題」
「下半身パーツ（サスペンダー）と上半身パーツ（ショルダー）は別にして腹部にひねり可動ができるように」
「頭はクラクラしているだけ」
「ヒーロー同様、骨部分は金属質感で表現したい」
「腕はスーツアクターによる中からの操演と、場合によっては外からの操演も」
「低重心にするからといって、上半身にボリュームがないのではつまらないので、前後に奥行きを設ける」
「足は鶏足っぽく彎わん曲きよくしているが、ボリュームがあるので中のアクターは直立でいられる。ゴジラ系の怪獣的スーツに多く見られるスタイル」

　もしこの菅版がしゃどくろの着ぐるみが実際に造られていたら、どうだったろうか。メディアに向けてのお披露目撮影会が毎年十一月頃に行なわれるのが慣例となっており、そこで撮られた写真が初めて一般読者が目にする写真となるのだが、その一枚の写真の中に、身長百八十センチのヒーローの隣に三メートルを超す大型モンスターが並ん

で写っていたら、読者はさぞ驚いたろう。小さなお友達は「今度はこんなデカいのと戦うのか！」とビックリし、大きなお友達は「ＣＧじゃなくてわざわざ着ぐるみを造ったのかよ！」とツッコミを入れてくれたにちがいない。

予算やスケジュール、および撮影時の可動性や作品内でのテイストの適合不適合の問題もあって、結局この着ぐるみがしゃどくろは実現しなかったが、ひじょうに魅力的なアイディアとしてギリギリまで留保された。

中に人が入る着ぐるみでなければ、復活『ゴジラ』（監督：橋本幸治、主演：田中健）の「サイボットゴジラ」という例があるし、恐竜博覧会でコンピュータ制御の実物大の恐竜を見かけることも珍しくはなくなったが、とはいえ、等身大のヒーローとバトルアクションを交えることのできる代物では到底ない。だいいちそんなものを毎週造っていたら、予算がいくらあっても足りなくなる。

では昨今主流のＣＧならどうか。単純に言って、画面の中できちんとアクションできるレベルの怪人を、着ぐるみではなくＣＧで作ろうと思ったら、着ぐるみの制作費の三〜四倍はかかるだろう。ヘタをすれば、一カ月にＣＧ怪獣が一体だけ登場してオシマイ、ということにもなりかねない。

太鼓を叩くようにして倒す以上、敵は大きくなくてはならず、動きの制約などの点から考えて着ぐるみではなくＣＧで造ることになるだろうが、そうなると予算オーバーになってしまう。ならば、ＣＧ〝怪獣〟を毎回出すのは諦めて、それ以外に等身大の敵も登場させることにしたらどうか。でもそうなると、最初の〝卑怯な感じ〟の問題に戻ってしまう。同時に、なぜ大きい敵と等身大の敵がいるのか、両者の関係はどのようなものなのか、といった新たな問題も解決しなくてはならない。

実際のところこの問題の解決は、肝心のヒーローの設定やデザイン作業が難航したこともあって、繰り返し検討されながらギリギリまで

引き延ばされた。

## 音叉の角は鬼の角

　六月上旬の時点で、音叉で変身する音撃ヒーロー、という基本性格はすでに定まりつつあったものの、まだヒーローのデザインに鬼のモチーフは現れてきていない。
　この時点でのヒーローのデザイン案にも若干ふれておこう。ビジュアル抜きの文章だけでは説明は困難をきわめるが、いくつか特徴的なものを選んで描写することで、この時点でどのようなデザインの方向性が模索されていたか、その振り幅を感じてもらいたい。
　まずはプレックスのデザインから。プレックスの中でヒーローのデザインを担当していたのは、小林大祐氏である。

・カットしたミラーが全身のラバースーツに貼り付けたスーツのデザイン。現行の響鬼のスーツ素材に使用されている、光の反射角度によって色が変化する〝マジョーラカラー〟がすでに無意識の内にもイメージされていたのか。音叉が左の耳にだけ付いていてレシーバーのように見える。「ＯＮＧＥＫＩＭＥＮ」と仮称が施されている。
・マスクが動物モチーフになっていて、少々『百獣戦隊ガオレンジャー』（監督：諸田敏、主演：金子昇）を思わせるデザイン。複数のヒーローが各々手に持っている桴の種類が異なっている。
・腕が熱を帯びて炎と化しているデザイン。右上のヒーローが手に持っているトランペット・タイプの音撃武器は、吹くものというよりはフェンシングの剣のように刺すもののイメージ。手の爪が尖っているのが見える。
・〝眼〟のないマスク・デザイン。音のヒーローであるがゆえに眼を描かない、という狙いだが、一方で、石ノ森ヒーローに特徴的な丸いラインの眼をあえて隠すことで、仮面ライダーとは違うんだというデ

ザイン・コンセプトを打ち出そうとしている。

　次に、髙寺氏のオーダーで菅氏が描いたデザインにもふれておこう。

・ボディの表面は「装甲ではなく硬化した皮膚」というイメージで、筋肉の繊維が入れ墨のようにディテールとして薄く浮き上がっている。鳥あるいは魚を思わせる、かなり有機的な印象を受けるデザイン。リアにはジョイントされた背骨も見える。
・マスクは、額に第三の眼をもつ三ツ目タイプ。眉の部分には呪文のカービングが施されている。全体として、インドネシアのバリ島で崇あがめられている神の鳥「ガルーダ」をイメージしている。

　ここで見すごせないのは、マスク正面のラフの上に「鬼」の一字が何気なく書き込まれていることだ。このマスク自体はけっして鬼をモチーフにしたものではく「鳥のつもりで描いてみたら鬼のようにも見えた」ということなのだろうが、それにしても暗示的だ。

　こうしたデザインを見ているうちに、髙寺氏の頭中に次第に「鬼のマスクのヒーロー」というアイディアが形成されていった様子が、この時期の髙寺メモにある「２本角の人／２本の音叉／この形をモチーフにする？」という走り書きから推測できる。
「音叉のＵ字型を鬼の角に見立てることは可能だろうか？　鬼が太鼓を叩くというイメージは昔からあったはずだから、パッケージ感は保てるだろう。しかし、ヒーローが鬼というのは設定としてアリなんだろうか？　ヒーローの顔が鬼の面というのは怖すぎないだろうか？……」
　髙寺氏のアイディアを受け、文芸チームはさっそくその可能性を探った（後述）。設定的には十分行けそうだという感触が得られた。問

題はデザインだ。

　この髙寺案を受け入れるかたちで、バンダイ＝プレックスチームがリプライを返してきた。それらのデザイン画のひとつには、はっきりと「赤鬼イメージ」と記されている。特徴的なたてがみとマフラーをもち、まだ現行の響鬼のマスクに比べると開きがあるものの、マスクから音叉のフォルムが消えている。
　そして登場したデザイン画（ラフは野中氏が描いた）は、一見して〝鬼〟とわかるフォルムを持っていた。最も特徴的なのは、音叉にあるのと同じ鬼の顔が額の部分に浮かび上がっている点、および音叉の角が頭部に巻き付くように鬼の角を形成している点である。この点をもって、このデザイン画を「響鬼デザインの誕生」と考えたい。
　また、書き込みに「マスクは『ヴィドック』（監督：ピトフ、主演：ジェラール・ドパルデュー──引用者）のようなメッキ無表情面で、眼の位置にあるエッジで表情をつくります」とあるとおり、表情を眼や鼻や唇といった具象的なボディパーツそのもので構成するのではなく、もっと抽象的なラインやエッジで構成する※という方法論を選択しているところなども、現行の響鬼のマスクデザインにつながっている。

※余談だが、特撮オタクとしても名高い『新世紀エヴァンゲリオン』の庵野秀明監督に響鬼のデザインを見せる機会がのちにあったが、その際庵野監督はひと目見て「眼そのものはないんですね」と看破した。

　もちろんまだまだ現行デザインと異なるところも目立つ。とくにバックル部分のデザインおよび機能的意味づけがほとんど手付かずの状態だ。だが、全体としてシンプルなイメージながら、細部は大人の鑑賞にも堪えるよう作り込む、というアプローチはこの時点で確立したと言っていいだろう。

音叉のデザインも同時に進行した。すでに「変震音叉」というネーミングが付いており、また、角が前に倒れるギミックも入っている。ただし現行のものと違って、鬼の顔が片面にしか付いていない。

この時点で文芸チームは、音叉による変身のシステムについての理屈づけを済ませていた。変身時に音叉を叩いて額にかざすと、音叉から発せられる波動に肉体が呼応して体組織が再編成される。その結果としてまず音叉についているのと同じ顔が額に浮かび、次にその角の部分が頭部に巻き付くように変形していく。最後に全身が変身する——これが音叉による変身のプロセスとその理屈、すなわち変身のシステムである。検討の過程で、音叉を鳴らすとその音叉を持っている手の部分から変身が始まる、というアイディアも出ていたが、これだと音叉の鬼の模様と同じものが額に浮かぶ、という画になりにくいので、結果見送られた。

この変身システムで行くと、実際の映像をイメージして考えた場合、音叉の片面にしか鬼の顔がないのは不都合である。なぜなら、音叉の顔に呼応して額に同じ模様が浮かぶ以上、音叉の顔部分はヒーローの額と対面している、逆にいえば、顔のない背面をテレビの視聴者に見せていることになるからだ。これではせっかくの見せ場である変身シーンの醍醐味が削そがれてしまう。この片岡の指摘を受けて、最終的には音叉の両面に同じ顔が付けられることになった（ちなみに現行映像の轟トド鬼ロキの変身シーンは、この点があいまいになっている）。

また、当初は音叉がそのまま額に貼り付いてヒーローの肉体に同化する、という設定プランもあった。いわば『ウルトラセブン』の「ウルトラアイ」方式だが、この設定ならば「音叉は変身したあとにどこに行くのか」という疑問に答えずに済む。使えるアイディアだと思ったが、この音叉がオモチャとして売られた場合をよくよく考えてみると、子どもが音叉を額にかざして変身ポーズをとったあとに、音叉は子どもの額に貼り付いたりはせず、相変わらず右手に握ったまま、ということになる。これではせっかく変身ポーズをとってもヒーローとの違いがハッキリ出てしまい、ナリキリ度が下がる。こうした野中氏

の指摘を受けて、音叉が肉体に同化するアイディアを破棄し、変身後もそれをしまうホルダーをベルトの脇に付けることになった。

## 音撃棒の脱-動物キャラクター化

今回は「音撃戦士」で行く、と決まった時点で一番デザインが先行したのが、桴、すなわち「音撃棒」だった。基本性格が太鼓の桴以外の何ものでもないので、そこにどのような意匠を被せるかを考えればよいだけなので、デザイン作業に取りかかりやすかったのだろう。

しかし、現行のデザインに行き着くまでには二転三転した。

当初「タタイタン」と仮称された音撃棒は、全体的にメタリックな色調で、工業製品のような趣きだった。桴の先端に「鬼石」はまだついていなかったが、獅子などの動物モチーフを施したデザインのものが多かった。バンダイのようなオモチャ会社のデザインは、ともすれば「動物キャラクター色」を付けたがる傾向にあり、当初はその傾向が桴に如実に表れていたのである。ヒーロー＝鬼という路線が見えだしてからは、狛犬デザインが多くなり、最終的には桴も狛犬から鬼モチーフに変わった。また桴ではなく金棒（鬼に金棒）というアイディアに寄り道したこともあったが、金棒の特徴であるトゲ状の突起が太鼓を叩く際に太鼓の皮を破りかねない、という配慮もあり、結局金棒テイストは廃棄された。

桴に関して髙寺氏がこだわったのは、桴がこのヒーローのもつメインの武器である以上、劇中でオモチャっぽく映らないよう「動物キャラクター色」は排除しつつ、プロのツールとしての味を醸かもし出すことだった。具体的には、数多くの実戦に使用されてできたヨゴレやヘコミ、明らかに自分の手で巻いたとおぼしきグリップ部分の荒縄などの、髙寺タームにいう「ボバ（ボバ・フェット）度の高い」（ボバ・フェットは『スター・ウォーズ』に登場するサブキャラで、瑕きずだらけの鎧を身にまとっている）アイテムにしたいということである。少なくとも劇中で使用するプロップについては、道具たりといえどもそのような〝芝居〟が必要

であり、そしてオモチャにも、劇中プロップとまったく同様の仕様は無理としてもそれに近いテイストの仕上がりを要求したい、というのが髙寺氏の主張だった。
　最終的には桴については、胴体部分はヒーローが木の枝をみずから削って作り、その先端部分に鬼石をはめ込み、またグリップ部分に荒縄を巻いて作る、という設定となり、オモチャのほうもその設定に可能なかぎり従った仕様となった。

　ちなみに、鬼石には「阿あ」と「吽うん」があるが、構えたときに左手に持っているのが「阿」の桴で、右手に持っているのが「吽」の桴である、と設定した。止めの一打は利き手である右手で打つだろうから、そちらを「吽」にしたのである。

　こうしたプロセスを経て、平成ライダーシリーズの後番組のヒーローは「太鼓を叩く鬼」という異貌をようやく現し始めたのだったが、このあと〝大どんでん返し〟が待っていようとは、われわれ文芸チームは予想だにしていなかった――。

# 第二部

# ふたたび仮面ライダーのほうへ

## 覆った〝政治結着〟

　ヒーローのモチーフが鬼に決まり、仮面ライダーに代わる新ヒーローがいよいよ具体的な姿をとり始めたちょうどその頃、もう一方で予期せぬ事態が静かに進行していた。
　──〈仮面ライダー〉の復活である。

　六月上旬のある日のこと、例によって大泉撮影所の会議室で文芸打ち合わせをしている最中に、髙寺氏の携帯電話が鳴った。電話に出た髙寺氏の語気が一瞬荒くなった。かなり深刻な事態らしい。
　ほどなく電話が終わると、こちらから訊たずねるまでもなく髙寺氏のほうから簡単な事情説明があった。いま、バンダイサイドから電話があって、「やはり次期の番組は〈仮面ライダー〉で行ってほしい」と要望があった、ということだった。
　四月の時点で「来期は非〈仮面ライダー〉で行く」と〝政治結着〟したはずではなかったのか？　われわれ文芸チームとしては、その結着を受けて新番組のコンセプトづくりに辛苦してきただけに、驚きと憤りを隠せなかった。とりわけ髙寺氏自身が憤慨しきりだった。無理もない。非〈仮面ライダー〉という方針は氏自身が掲げたものだったし、その実現のために孤軍奮闘してきたからだ。髙寺氏は関係各所に事情を聞いて廻り、バンダイに対して何度か抗議を申し入れた。
　片岡個人としては、今回の仕事を依頼されたときに「石ノ森コンテンツの中で〈仮面ライダー〉以外なら何がいいか」と髙寺氏に訊きかれたから『変身忍者　嵐』の名を挙げたのであって、〈仮面ライダー〉がやりたくなかったわけではない。だから「やっぱり〈仮面ライダー〉で」というバンダイからの再オーダーそのものは、別段どうということもなかった。合点が行かなかったのは、いったん結着がついたものを一カ月以上も経つ今頃になって覆してきたことに対してだった。非〈仮面ライダー〉路線実現のために力を注いできた髙寺氏の奮闘ぶりを目まの当たりにしていたので、そのことへの同情もあ

り、多少パフォーマンス気味に大げさに憤ってみせたのだが、逆にそれが髙寺氏を慌てさせたようだった。

しかし冷静になって考えてみれば、バンダイがいったん決まった〝政治結着〟を覆くつがえしてまで〈仮面ライダー〉にこだわった理由は、十分理解できるものだった。バンダイの翻意の背景には、コナミがスポンサードしている『超星神グランセイザー』のオモチャの売り上げが好調で、次期作品も製作に向けてすでに動いているという事実があったのだ。

加えて、もうひとつ新しい特撮ヒーロー番組が作られるかもしれないというマル秘情報が入ってきていた。俗に〈松竹戦隊〉と呼ばれる『魔弾戦記リュウクンドー』（実際の作品では『リュウケンドー』）という仮称作品がそれで、当時の噂では、『特捜戦隊デカレンジャー』に『Xファイル』のテイストを足した未就学児童向けのヒーロー番組で、早ければ二〇〇五年一月のオンエア開始になるとのことだった（実際はずっと遅れることになったが）。

こうした状況にあって、来るべき他社作品を迎え撃つというときに、後発の他社にはけっしてマネのできないメリットを有する〈仮面ライダー〉というブランドをわざわざ外して新タイトルで勝負するのは、得策ではない――こうした判断がバンダイサイドにあったことは想像にかたくない。

また、もし〈仮面ライダー〉という看板を外したとすると、最悪の場合は他社に〈仮面ライダー〉ブランドを持っていかれるかもしれない、という懸念も生じていたにちがいない。これまでの石森プロ・バンダイ・東映間の蜜月関係からして考えにくいことではあるが、昨今の経済状況を省みればそれぐらいのことがあっても世間的にはさほど驚くようなことではない。となれば、長いことかかって築きあげてきた蜜月関係に少しでもヒビが入るようなきっかけを、この時期に自らつくるような愚は避けたい、とバンダイが考えるのは道理というものだ。

そうした事情は容易に察することができたので、直後こそ「今頃になって！」と憤りはしたものの、バンダイサイドから髙寺氏へ謝罪があったこともあり、最終的には先方の意向を受け入れた。

問題は、改めて〈仮面ライダー〉になることで、これまで考えてきた諸設定やデザインをご破算にしなくてはならないのか、あるいは部分的な修正を施すだけで基本はこのまま〈仮面ライダー〉にスライドさせることができるのか、ということだった。

路線変更の直後は、それまで考えてきた「音のヒーロー」や「ジュブナイル」を捨てることを覚悟した。そして、〈仮面ライダー〉に路線変更するのなら、いっそのこと今回の〈仮面ライダー〉を最後の〈仮面ライダー〉として位置づけつつ、〈仮面ライダー〉を総括する番組にしたらどうかという考えで、こんな提案をメールしたこともある。

もしこれがラストライダーになるのなら、いっそのことアレを出しましょうよ、アレを……。

そう、〝ショッカー〟を！

ショッカーが世界征服した後を描く、というのはどうでしょう？

もちろん、世界、とすると描くのが大変なので、とりあえず東京がショッカーの勢力圏内に入った、という設定あたりで。

『レコンキスタ　THE MASKED RIDER FINAL SAGA』

２０００年、突如都心に現れた〝ショッカー〟を名乗る集団によって東京は征服・支配され、人々は疎開を余よ儀ぎ無くされた。しかし、なぜかショッカーの活動範囲は半径数十キロに限定されていた。

それから10年。人々はショッカーの活動範囲の外で、以前と変わらないような日常生活を送っていた。あのエリアに立ち入らなければ、とりあえずは平和に暮らせる……。

　しかしそれが、現実から目を背けた偽りの・一時の平和にすぎないことに、誰も気づいていなかった。いや、気づこうとはしなかった。たった１人の男を除いて……。

　人々が失った何かを取り戻すため、男の孤独な戦い〝レコンキスタ（失地回復運動）〟が開始された！

　腹立ちまぎれで送ったメールだったが、本音をいうと、もしショッカーを出せることになるのなら、それはそれで面白いアプローチができそうだ、と思っていたことも事実だ※。

※しばらくのち、劇場版『仮面ライダー　ＴＨＥ　ＦＩＲＳＴ』が製作され、その中にショッカーが登場しているのを知って驚いた。〝ＦＩＲＳＴ〟と〝ＦＩＮＡＬ〟の違いはあれ、ショッカーという存在は、〈仮面ライダー〉シリーズにとって越えなくてはならないハードルのようなものなのかもしれない。

　結論としては、「音」も「ジュブナイル」も「バディ」もほとんどそのまま〈仮面ライダー〉にスライドさせることが可能だった。つまりは、悔しいことに、〈仮面ライダー〉ではないものを！と意気込んでいろいろ取り組んではきたものの、何のことはない、〈仮面ライダー〉と本質的にはなんら変わらないヒーローを考えていたにすぎなかったのだ。〈仮面ライダー〉に路線変更した場合にどのくらい不都合なところが出るものかシミュレーションをしてみたが、びっくりするほど不都合がないことに気づいて愕然とせざるをえなかった。いわば、亡き石ノ森章太郎の掌てのひらの上で転がされていたわけである。改めて〈仮面ライダー〉の懐の深さを再認識させられた。

　打ち合わせの帰りの西武池袋線の車内で、阿部氏ともども、亡き石ノ森章太郎への脱帽を吐露したのを憶えている。

## 「ビートライダー」？──新機軸はタイトルで

　とはいえ〈仮面ライダー〉シリーズに戻ったことで、解決しなくてはならない不都合も若干ながら出てきた。

　ひとつはタイトルの問題である。すなわち、従来どおり『仮面ライダー××』のままでいいのか、それとも、〈仮面ライダー〉シリーズということは匂わせながらも、文字ヅラから新しさを感じてもらえるようなちょっと変わったタイトルにするか、という問題である。それで急遽、そのような要請に応えるタイトル候補を手当たり次第に考えた。六月十六日付けで片岡が提出したタイトル案を並べてみる。

・音撃！××ライダー
・撃神！××ライダー
・響撃！××ライダー

・ビートライダー××
・ブラストライダー××
・クラップライダー××
・ストライクライダー××
・ミューズライダー××
□ＡＣ（アコースティック）ライダー××

・××ライダー　ハック（拍）
・××ライダー　クオン（久音）
・××ライダー　タオ（道）
・××ライダー　タウハク（※ニュージーランドの風の神）
・××ライダー　ビンガ（※極楽に棲む空想の鳥「カリョウビンガ」より）
・××ライダー　レオン（霊音）
・××ライダー　ガイオン（凱音）

・××ライダー　タクト
・××ライダー　ノイズ
・××ライダー　アレグロ
・××ライダー　キライ（鬼来／鬼雷）
・××ライダー　ヒビキ（響鬼）
・××ライダー　オング（音／鬼）
・××ライダー　シュラーク（※ドイツ語で「叩く」）
・××ライダー　グリオ（※西アフリカの語り部兼音楽家「griot」より）
・××ライダー　ガムル（※ガムラン系、「gamel＝叩く」より）
・××ライダー　バルド（※ケルトの吟遊詩人 or チベットの死者の書「バルド・トドル」より）

　ここですでに「ヒビキ（響鬼）」というネーミングが現れているのがわかるが、この時点ではけっしてイチ押しの候補というわけではなく、個人的には「ビートライダー」や「バルド」といったところがお気に入りだった。とくに、〈仮面ライダー〉シリーズであることを明示しながらも、従来とは一線を画す〝シリーズ第二幕〟が始まったという感じを出すために、「××ライダー」というタイトル案が好んで検討された。
　なお、バンダイ＝プレックスが提出した六月十七日付けのオモチャの製造・販売スケジュール表※には、『仮面ライダー外伝　音撃王ダダン』という仮タイトルが付けられていた。さすがに「ダダン」はどうかと思ったが、子ども向け番組ということを考慮すると、これくらいの押し出しの強いタイトルがあってもいいかもしれない。

※平成ライダーシリーズは、ひとつの作品でおよそ五、六十億円の売り上げがあり、その額に達するようオモチャ製造・販売スケジュールが作成される。仲間ライダーの人数や登場のタイミングなども、原則的にそれに沿って組み立てられる。そのため、年間のストーリー構成に

何らかの不自由さを被るのは避けられない。

## ライダーなのにバイクに乗らない？

〈仮面ライダー〉への揺り戻しに関して、さらに困ったことがあった。バイクの問題である。

　片岡の頭の中には、音で敵を探し、音で敵を倒す、そんな「音のヒーロー」が、大きな騒音を出すバイクのようなものには乗らないだろう、というイメージがあった。したがって「音のヒーロー」を〈仮面ライダー〉にスライドさせた場合、バイクに乗らない仮面ライダー、すなわち「ライダー」ではないライダーになってしまう。

　片岡の自宅の近所でも、暴走族の鳴らす爆音が聞こえることがある。イグゾースト・ノイズこそバイクの命、と語るバイク好きもいるというから、バイクにとってあの音は本質的な要素にちがいない。だとしたら、「音のヒーロー」がバイクを運転するというのはどう考えても馴染まないはずだ。サイクロンに跨またがったまま変身ポーズをとる藤岡一号ライダーや、『仮面ライダーＶ３』のオープニングで爆発で舞い上がる砂煙を突っ切って爆走するハリケーンに熱くなった世代としては、バイクに乗るヒーローのカッコよさは誰に言われるまでもなく熟知しているが、だからといって「音のヒーロー」を騒音マシンに乗せるなら、それは嘘である。

　ある人からは「どうせそもそもが荒唐無稽なフィクションなんだから、その程度はかまわないんじゃないのか」とも言われたが、そのような言い分は、〝そうあってほしい夢〟と〝そうあってはいけない嘘〟を混同した言説である。〝音のヒーロー〟がバイクに乗って騒音をまきちらす──人はこれを夢とは呼ばず、嘘という。夢はいいが、嘘はいけない。

　おりしもテレビの報道番組では、年金の支払いを国民に広く訴えかけている政治家が自分自身の年金は未納だった、などというニュースがかまびすしく流れていた矢先だったので、なおのことそう感じた。

「このライダーはバイクに乗りませんけど、いいですか？」
　バンダイとの合同打ち合わせの席で〈仮面ライダー〉路線への修正は了承した片岡だったが、このバイク問題にかぎっては「音のヒーロー」の本質と深くかかわってくるだけに、おいそれとは譲れなかったのだ。
　するとバンダイサイドの答えは、「なるほど、わかりました」と、予想に反して拍子抜けするほどあっさりしたものだった。考えてみれば、バンダイはバイクそのものをオモチャとして売り出すことをしていない。ゆえにそれほどバイク問題にはこだわりを見せなかったのである。

　むしろそのことによって困った立場に立たされたのは、『仮面ライダー剣』でも番組のサブ・スポンサーをしている自動車・バイクメーカーのホンダを担当していた広告代理店の旭通信社だった。ホンダは、毎年行なわれる「鈴鹿八時間耐久レース」に仮面ライダーチームを編成して劇中に出てくるバイク（もちろんまったく同じ仕様のものではないが）を走らせ、けっこうな成績を残していた。そして来期も仮面ライダーチームとして出場したい意向をもっているという。
　平成の〈仮面ライダー〉シリーズは、恵まれたことに、スポンサードしてくれる企業を探すのに困るようなことはなかった。もしバイクに乗らないライダーが出てくることによってホンダがスポンサーから降りるような事態になっても、代わりのスポンサーを見つけるのにさほどの苦労はない。
　しかし髙寺氏は、「〈仮面ライダー〉のような子ども番組に、大人なら誰でも知っている社会的認知度の高いホンダのような企業が興味をもってくれること自体が、子ども番組の作り手として重要なことと受け止めたい」という考えをもっていた。たしかにそれは正鵠を射た見解だった。

　そこで文芸チームは、東映・旭通・ホンダ三者間の折衝とは別次元

で、この「音のヒーロー」とバイクとの関係をいかに処理するかという課題に取り組んだ。〈仮面ライダー〉への路線変更以前は、今回の新しいヒーローには空を飛ぶ（あるいは自ら飛翔できずとも風をつかまえて滑空する）能力がある、というイメージが支配的だったので、それまで移動手段の確保という問題はたいして重きをおいて検討されてはこなかった。そこへ来て、路線変更によって空を飛ぶ能力が事実上奪われ、しかも「音のヒーロー」であるがゆえにバイクも難しいとなると、どのような方法で移動すればいいのか──このことが文芸チームにとって改めて考えなくてはならない大きな問題となったのである。

またバンダイにとっても、最重要の解決課題ではないとはいえヒーローの見え様にかかわる問題なので、東映サイドに下駄を預けっ放しにしておくわけにもいかず、合同の打ち合わせでしばしば言及された。

## 女の車の助手席にいるヒーロー

現実的なアイディアはいくつかあった。おおまかに整理すると以下のようになる。

（１）響鬼＝ヒビキはバイクを運転するが、そのバイクは騒音を出さない特別仕立てのバイクである。
（２）響鬼＝ヒビキはバイクを運転するが、その際は騒音が聴力の一時的低下をまねく。
（３）響鬼＝ヒビキはバイクを運転せず、他の者が専用の自動車を運転するなどして彼を目的地まで運ぶ。
（４）響鬼＝ヒビキはバイクを運転しないが、彼以外の〝ライダー〟はバイクを運転する。
（５）響鬼＝ヒビキはバイクを運転せず、代わりに例えばグライダーのような騒音の出ない（少ない）乗り物を駆使する。

このうち（１）はあまりにもご都合主義的すぎて論外。響鬼＝ヒビキのバイクには騒音を抑える強力な防音・消音装置が装備されている、などと設定した場合、些末で余計な決めごとが増えてくるのは明らかだ。まさか今どき「説明しよう！」というナレーションでお茶を濁すというわけにも行くまい。

そこで考えられたのが（２）の、「（普段は）バイクに乗らない」が「（一時的・部分的に）〈ライダー〉である」こともある、とする折せつ衷ちゆ案うである。

この場合の「一時的」とは、例えば「鈴鹿八耐レースの開催期間だけ」とか「香須実の運転する車が都合で出せないときだけ」などの例外的ケースを具体的に意味する。また「部分的」とは、「ヒビキが運転するシーンは本篇では出てこないが、オープニング映像にだけは出てくる」といったような意味である。

いずれにせよ、本来はバイクに乗らない響鬼＝ヒビキが今回にかぎりバイクを運転している例外的理由、およびその際の特殊状況を考えてやらなくてはいけない。理由のほうは、まあどんな理由でもでっち上げることが可能なので、特殊状況のほうを考えてみると、例えば、バイクの騒音のせいで音を聴き取る能力が通常よりもだいぶ落ちる、といった状況を設定して、そのヒビキにとって厳しい状況を作劇上うまく逆利用する、という手がありえるだろう。ただし、そのようなデメリットをもたらす乗り物を響鬼＝ヒビキがつねに愛用しているとするのは無理があるので、このシチュエーションはあくまでレアケースに止まるはずだ。

次に、自分では運転しないが他人が運転する車に乗せてもらって移動する、という（３）のアイディアが挙がった。

ヒーローが女性の運転する車の助手席に乗って移動する様は、昔の〈仮面ライダー〉しか知らない人々にとってはかなり奇異に思えるらしい。毎週金曜日の深夜に『響鬼』と同じテレビ朝日系列で放送しているバラエティ番組『Tiger’s Gate 虎の門』（映画監督の井筒和幸の「こちト

ラ自腹じゃ！」のコーナーが有名な深夜番組）のエンディングコーナー「一週間テレビガイド」で、お笑いコンビのバカリズムがほぼ毎週『響鬼』を紹介していたが、その二〇〇五年四月八日の放送で「響鬼は大きなカニを棒で殴って倒すと、女の運転する車の助手席に乗って去って行きました」と語ると、レギュラー出演者の勝俣州和やゲストＭＣの安寿ミラが爆笑しながら「スゲエ！　今の仮面ライダーってそんなふうになってるんだ！」「見た〜い！」と連発、かなりウケていた。「女の車に乗っけてもらって、どこが〈ライダー〉なんだよ！」という突っ込みは、むしろまさに〝我が意を得たり〟というもので、溜飲が下がった。

　結局のところ（３）が多少の修正を加えられ、響鬼＝ヒビキはバイク（および自動車）を運転できるが得意ではない、と現行のかたちに変更された。あわせて（４）も採用され、周知のとおり威吹鬼の愛車「竜巻」が誕生した。その後響鬼＝ヒビキもバイクを運転するようになり、十一之巻「並び立つ鬼」で初めて響鬼＝ヒビキはバイクを――しかも威吹鬼のバイク「竜巻」を、威吹鬼を後ろに乗せて――走らせた。

　肝心なのは、「バイクに乗らない」のは「音のヒーロー」という特性に基づいているから、という原則を守ることであり、逆にいえばその原則を守れるなら、いくらバイクに乗るシーンがあってもかまわないのだ。

　このあたりが現行作品ではどうなっているか見てみると、最初こそ香須実の運転する車に乗っていたヒビキだが、そのうち自分で、車ではなくバイクを運転するようになっている。車もバイクもいちおう運転できるが、ヘタだ、というニュアンスの映像表現が確認できる。ここでは、「バイクに乗らない」のはヒビキの個人的な技能や性格によるのであって、「音のヒーロー」の特性とは関係ない、ということが含意されているわけだ（だからイブキが最初からバイクに乗っていてもなんらおかしくない）。

　こうして現行作品は、ヒビキをバイクに乗せる、すなわち正真正銘

の〈ライダー〉にすることを可能にした。しかしそのために、「音のヒーロー」という本来の特性を薄めてしまうことになった。そればかりか、「パートナーの車に乗って移動する」というユニークでいろいろ新しいことができそうな可能性を秘めた設定をも捨てることになってしまった（結局のところ香須実は、ヒビキのパートナーでもナビでも何でもなく、単なるその場かぎりのドライバーだった、というところにまで価値を下げられた）のは、残念なことである。

なぜそのような選択をしたのか、そのあたりの詳しい事情は不明だが、要するに「音のヒーロー」や「パートナーの車に乗って移動する」といった当初考えられた設定が、使い切れなくなった、あるいは思ったほど使えないものだとしばらくして気づいた、またさらにはヒビキがバイクに乗っている画と引き換えにするほど大事な設定とは思えなかった、というところだろう。

## 巨大なディスクアニマルに跨がる？

〈ライダー〉でありながら、騒音がうるさいからという理由でバイクには乗らないが、さりとて移動手段は必要、さてどうすればいいか？――この大喜利のお題のごとき問いに対する最もアクロバティックな解答が、最後に残った（５）である。要はバイク以外の何か移動するものに「ライド」すればいいのだろう、というものだ。

そこで具体的に挙がったのが、巨大なディスクアニマルに跨がって走る（あるいは、跨がらなくても掴まって宙を飛ぶ）という案である。元々は「忍者もの」という設定でスタートした企画だったため、忍者が凧に乗って移動するというイメージは初期からあったので、その凧をディスクアニマルに置き換えてみたわけである。ディスクアニマルが移動手段になるのなら、陸・海・空のどこへでも手軽に行けて、一見便利そうな設定ではあった。

この場合、ディスクアニマルの巨大化をどう理屈づけ、かつどのように映像化するかという課題が残るが、その際に髙寺氏がことさらこ

だわったイメージは、「移動前線基地として機能するキャンピングカーのようなキャリーに巨大なディスクを積んだ車が公道を走る」画えヅラだった。たしかに奇想天外で、キャラクター番組として押し出しが効いている。実写作品でそれが実現すれば、さぞ面白いものになるだろうと思わせた。

そこで、その画ヅラを可能にするためのディスクアニマル巨大化設定案が考えられた。

ヒーローを乗せて飛び回るにはかなりのエネルギーが必要のはずで、それだけのエネルギー（とりあえず自然の力「マナ」とした）をチャージするのには、表面積が大きいほうが都合がよい。よって、何枚ものディスクアニマルが集まって一枚の大きなヒーロー用の特別なディスクアニマルを形成し（あるいは初めから大きなディスクアニマルが用意されていて）、大きいサイズのままでサーフボードのように普段からキャリーに積まれている（場合によっては携帯時縮小も可能とする）。起動時には、例えばルリオオカミに変形したのち響鬼＝ヒビキをその背中に跨がらせる（あるいは掴まらせる）──これならば、バイクにこそ乗らないものの何かには〝ライド〟していることにはなるので、〝ライダー〟だと言い張ることは可能だ。一時は真剣に検討され、イメージ画まで作られた。

結果的には、この「巨大ディスクアニマルにライドする」アイディアは採用を見送られた。映像では出せる大型ディスクアニマルと通常ディスクアニマルとのサイズの落差から来る妙味が、オモチャの場合だといろんなスケールのものが混在してしまうため、うまく出せないのだ。

加えて、あまりにも「魔法法則が強い」（当時文芸チーム内で「現実離れしている」の意味で使われていた言葉）ため、ともすれば見心地はかなり『百獣戦隊ガオレンジャー』っぽくなってしまいかねない。ただでさえ「太鼓で倒すヒーロー」なのだ。「魔法法則」は少ないほうがいい。

こうしていろいろ考えたあげく、移動方法はパートナーの女性が運

転するキャンピングカー・タイプの車で移動するという方向が引き続き探られたが、〈ライダー〉問題はしばし持ち越しとなり、最終的には片岡が関わっている期間中には結着しないままオンエアが始まった。

「バイクに乗らないなんて仮面ライダーじゃない！」──本作に対するこのようなファンの不満は、オンエア当初から聞かれた。いや、オンエア以前から、関係者のあいだでこうした不満（というよりは不安）は少なからずあった。

しかしそのような不満・不安は、〈仮面ライダー〉がバイクに乗っている画があれば安心する、といったかなり保守的なメンタリティの産物なのだろう。ゆえに、バイクに乗った〈仮面ライダー〉の〝どのような〟シーンが見てみたいのか、といったところにまで欲求が深化していかない。これは受け手側に限ったことではなく、作り手側にも「とりあえずバイクに乗せておけばいいだろう」的な安手に走る傾向がないとはいえまい。実際に平成ライダーシリーズの諸作品を見ても、『クウガ』のズ・メビオ・ダとトライチェイサーとの狭い空間でのアクロバティックなバトル・シーンや、また同じく『クウガ』のゴ・バダー・バとビートチェイサーとの高速走行バトル・シーンといった数少ない例外を除いて、バイクを斬新で魅力的に使用したシーンがどれだけあったろうか。斬新なキャラクター設定で気を吐いた『龍騎』ですら、こと「ミラーワールド」を走るライダーたちのバイクに関するかぎり、ほとんど意味を為していなかった。

そんな、バイクさえ出ていれば〈仮面ライダー〉と認められるような温ぬるい状況にすすんで身を任せるのは御免蒙こうむりたい──そんなメンタリティが片岡の心のどこかにあったのかもしれないと、今になって思う。

ともあれ、こうして「音のヒーロー」であることと〈ライダー〉であることのあいだの綱引きは、残念ながら「音のヒーロー」に由来する縛り・制限がなし崩しに薄らいでいくのにつれて、後者に軍配が傾

いていった。

## 鬼が登場する初プロット

　六月の後半に入って議論のメインに浮上してきたのが、ヒーローのモチーフがやっと鬼と定まったことを受けて、そこからそのヒーローと対たい峙じする敵の基本性格をどのように設定し、それをヒーローがどのようにして倒すものとするか、という課題だった。しかし、これが（も）また難航した。
　先に、六月三十日に片岡が提出した第一、二話プロット（ただし第二話は箇条書き）を掲載し、それを題材にして、そのプロットに表現されている敵およびバトル・プロセスについての考え方を述べることにする。
　まず第一話のプロット「少年、鬼と出会う」から。

**2004/6/30** 提出用
第１話プロット

■第１話「少年、鬼と出会う」

□闇の中の鬼

　韓国・済州島――。深夜の浜辺に、どこからともなく太鼓のリズムが鳴り響いている（※太鼓の音はここではＢＧＭ扱い）。
　闇夜に光の残像が２つ、炎のような尾を引いて走る（※マスター＝響鬼のスティック）。どうやら何かと何かが戦っているらしい。時折、両者の姿が微かすかな光に照らされてほんの一瞬だけ見えるものの、暗くて

ハッキリとはわからない。ただ、少なくとも両者のフォルムが、明らかに人間のそれとは違っていることだけはわかる。

２つの鮮光がひときわ素早く、小刻みに連打された。次の瞬間、心臓の不整脈音のような音が聞こえたかと思うと、一方が断末魔をあげ、大音響とともに爆発した。その爆発の光に照らされて、もう片方の姿が浮かび上がった。

それは、鬼としか呼びようのない、まさしく異形の姿だった。

鬼は、しばらく爆発の跡を凝視していたが、やがて日本語でこうつぶやいた。

「やはり分身だ。……コアはすでに日本に渡ったか」

顔を上げた鬼の目線の先には、静かな波音とともに、黒くたゆたう日本海が広がっていた。

□水の中の少年

海岸の波音がいつしかプールの水音に変わる。

ひとりの少年・ヒロトが、プールの底に膝を抱えてじっと座っている。

（少年のナレーション、以下Ｎ）「……いつからだろう。ぼくは水の中が好きだ。……ここなら、聞こえるのは自分の心臓の音だけ。余計な音は何も聞かなくて済む」

息の続くかぎりプールの底に座りつづけ、息が切れると池のコイのように水面に上がってきては口を大きく空けて息を吸い、またすぐに水底へ降りていく。あたかも水底だけが、自分が安らげるただひとつの場所であるかように──。
息継ぎに上がってきたヒロトに、彼の数少ない友だちのひとり・カズシが軽口をたたく。

「ヒロちゃん、ホント水の中好きだよな。たいして泳げもしないくせにさ。水泳部員で25メーター泳ぐのがやっと。でも水ん中は好きで部活は皆勤……って珍しいよやっぱ」

力ない笑いを返すヒロト。

「それともやっぱアレ？　ハルカが水泳部にいたから？　アイツ、オレらと一緒に遊んでた頃は、全然可愛くなかったけどなあ。今、けっこうイケてんじゃないの？　あれでなかなかモテてるらしいぜ」

プールサイドの向こうで女子生徒と談笑するハルカを視界の隅に入れながら、ヒロトが言った。

「……あのなあ、言っとくけど、ハルカよりオレのほうが、水泳部に入ったの先だからな」
「あ、そうだっけ？　ま、どっちでも結局は同じじゃないの？　やっぱ」

「オマエこそ、サッカー部のくせにしょっちゅう泳ぎに来んなよ」
「これもトレーニング、トレーニング。オレ、スポーツ特待生の推薦取れそうだしさ、行く行くはＪリーガー目指してんだから、やっぱ体鍛えておかないとイケナイっしょ。やっぱ」

　カズシは口癖の「やっぱ」を濫発しながら、ヒロトの頭上を、サッカー部のくせに水泳部のヒロトよりもはるかに颯さつ爽そうとしたフォームで飛び越え、シュボンッ！と水の中に飛び込んでいった。それとは対照的に、ブクブクとまた水の中に沈んでいくヒロト。

　そのヒロトの耳に、聞こえるはずのない音、工事現場で基礎パイプを打ち込むような、それでいて何か動物の肉を壁に向かって投げつけたような、いやな衝撃音が聞こえてきた。

「……ゴッ、ゴゴオンゴゴオン……グジュリ」
「（ゴボッ！……ガバーッ！）」

　驚いて水中から飛び跳ねるヒロト。

「……ンア！ハッハッ……ハアハアハア」

　また、あの幻聴だ。今日のは特にリアルに聞こえる。

「いったい何なんだよ……ちくしょう！」

　更衣室のベンチに腰掛け、頭からバスタオルを被ったまま着替えもしないでボーッとしているヒロト。手早く着替えを済ませたカズシが声をかける。

「じゃあオレ、先帰るけど。塾、ちゃんと来いよ。スポーツ推薦受けてるオレでも、やっぱちゃんと塾行ってんだから。ま、ヒロちゃん頭いいから心配ねーけどさ」
「ああ、ちゃんと行くよ」
「じゃあいつものコンビニでな」
「うん」
（Ｎ）「カズシは昔からいいヤツだ。ホントはもう塾なんて通う必要がないのに、最近元気のないボクに付き合って塾通いを続けてる」
「あとコレ、レアルの特集号、借りてくから。ありがとな」
「ああ」
「やっぱベッカムよりロベカルだよロベカル。あのミドルシュート。ズドーン！って感じで。すげえよなやっぱ。オレの目指すプレースタイルもやっぱロベカルだな。まあルックス的にはどっちかというとベッカム寄りだけどさ」

　と、ベッカムよりは明らかにロベルト・カルロス似のカズシが言う。

「……」
「……って、ここツッコめよ！」
「あ、ゴメン」
「頼むぜもう」

　そう言うとカズシは、重いボストンバッグをさも軽々と担いで、更衣室のドアを開けた。

「じゃあ、あとでな。ちゃんと来いよ」
「ああ」
（N）「今考えると、レアル・マドリードの大ファンのアイツが、雑誌の特集号を買ってないはずがない。アイツはきっと、ボクから借りたかったに違いない。特集雑誌でなくったって、何だってよかったんだろう……カズシはホントにいいヤツだったんだ」

□エスケープ

　夕焼けの日本海を何かキラキラ光るものが空中を飛んでいる（※じつは巨大化したディスクアニマルに乗ってマスターが日本を目指している）のを、漁師が目撃する。
　漁師Ａ「なんだあ？」
　漁師Ｂ「あー、また半島から風船でも飛んできたんでないの」

　もうだいぶ暗くなった街中。コンビニの中でマンガを読みながらカズシを待っているヒロト。しかし塾が始まる時間を過ぎても、なかな

かカズシは来ない。コンビニの前に出てしばらく待ってみたが、やはり来る気配がなかった。

「あいつ、自分から言っておきながら……」

　これ以上待っていても仕方がないと判断したヒロトは、カズシがコンビニで待ち合わせるのを忘れて直接塾へ行ったのかもしれないと思い、自分も塾へ向かいかけた。しかし、たいして歩かないうちにヒロトは別のほうへと歩き始めた。別に何かあてがある訳ではない。ただなんとなく塾から足が遠のいた。

　塾の終わる時間までの時間潰しにと、とりあえずあてもなくブラブラと歩きだしてはみたが、気がつくといつの間にか見覚えのある場所に来ていた。そこは、大きな鉄塔の裏にあるほとんど使われていない用度小屋で、ヒロトが小学生の頃、カズシと一緒に忍び込み、秘密基地ごっこをした場所だった。暗いとちょっと恐いが、裸電球もまだ辛うじて灯つく。

「オッ、あるある」

　当時小学生のあいだで大流行した『鳥忍戦記ハヤテ』カードが、小屋の隅に打ち捨てられていた。すっかり褪色したカードを手にとって懐かしそうに眺めるヒロト。

　その時、小屋の外から薄らとした光が差し込んできた。その光は、どうやらゆっくりと移動しているようだ。

「（ヤバッ！　誰か来た。見回りか？）」

　……いや、どうやら違うようだ。その光は地上から一定の高さを、一定のスピードを保って移動しているらしい。

「（何だ？　ひとだまか！）」

　恐る恐る小屋の扉の隙間から覗いてみると、光を放っていたのは、手のひらに乗るぐらいの大きさの鳥だった。……いや、鳥にしては形が変だ。どこか全体的にフォルムがカクカクしていて、人工物のように見える。
　思わず後を尾つけるヒロト。

　後を尾けていくうちに、ヒロトにはだんだんわかってきたことが２つあった。ひとつは、その「鳥」が、時々止まったり方向を確認するような仕種をしたりして、どうやら何かを探しているらしいということ。もうひとつは、昼間聞こえたあの嫌な幻聴が、いつの間にか聞こえ始めていて、しかもそれが少しずつ確実に大きくなっているということ。
　つまりどうやら、この「鳥」が行こうとしている先に、自分を悩ませている幻聴の正体があるらしいのだ。

□捕食する壁

　やがて「鳥」は、どこかの廃工場の入り口の前でピタリと動きを止めた。どうやらそのすぐ先に「鳥」が目的としているものがあるらし

い。ということはすなわち、ヒロトの幻聴の源もそこにあるらしかった。

次の瞬間「鳥」から微かな回転音のような「ブウーン」という音が聞こえてきて、その「鳥」のもつ模様（筋彫り）に沿って、細かい光が忙しく走り始めた。

耳を押さえながら、ヒロトはなおもその音源に近づこうとして、すでに「鳥」が空中停止している場所よりも前に進んでいた（「鳥」はまったくヒロトには関心を寄せていないようだった）。朽ちかけた壁のあたりから、自分を苦しめてきたあの音が確かに聞こえる。幻聴は、もはや幻聴ではなかった……。

しかし、確かに音がしているはずの壁の辺りを目を凝らして見つめてはみたものの、そこには壁以外には何も確認できない。よく見ると、壁が微妙に歪ゆがんで波打っているようにも見えるが、やはり壁には違いない。

すると、その壁の一部がポッカリと口を開けたかと思うと、下品な音とともに何かが吐き出された。よく見るとそれは、シャツやジーンズといった衣類、それにボストンバッグだった。さらに遅れて最後に吐き出されたものは、唾液のようなものが絡みついた、何か雑誌のようなものだった。

「……!!」

その表紙からは、クシャクシャになった「レアル」の文字が辛うじて読み取れた。

「う、う、うおおおおおおお!!!」

　怒りなのか恐怖なのか、何かわからない激情に駆られて、ヒロトは無意識のうちにその「壁」に体ごと突っ込んでいった。そして、かなり遠くのほうまで弾き飛ばされてしまった。ヒロトの体が受けた衝撃は、コンクリートの壁にぶつかった時の衝撃とはまったく異なる、ラケットで打ち返されたかのような感触がした。

　倒れたヒロトの足首に、「壁」から伸びた触手のようなものが絡みついてきた。やっぱり何かいる！　そう思う間もなくヒロトは足首を掴まれたまま空中に持ち上げられ、地面に２、３度叩きつけられた。それはあたかも、カワセミが捕まえた小魚を石に叩きつけてから食べる時の振る舞いに似ていた。

「ウ……グッ」

　ヒロトがグッタリと横たわると、見えない触手は足首から離れ、まるでヒロトの生死を確認するかのように、つんつんとヒロトをつついた。ヒロトは低いうめき声を漏らすのが精一杯で、体を動かすことはできなかった。すると触手は、今度はおもむろにヒロトの胴体をつかみ、「壁」のほうへズルズルと引き寄せていった。かなり高い位置までヒロトの体が持ち上がり、その前で「壁」に大きな口が開いた──。

□出会い

　その時、どこからともなく打撃のリズムが聞こえてきた。一瞬触手

の動きが止まる。

「……グルルルルルルル……グルガルグルガル」

　あたりの様子を伺う「壁」。リズムがひときわ激しくなるにつれ、「壁」がどんどん警戒感を強めていく様子がわかる。ついに触手がヒロトを放した。

　そして、一瞬すべてのリズムが止んで突然の静寂が訪れたかと思うと、何とも言えない嫋じよう々じようたる音が響いてきた。

「オーンオオオーンオーンオオーン」

　その音が波動となって「壁」にぶつかった。すると「壁」は波動がぶつかった箇所からどんどんと色が変化していき、ついには壁とは似ても似つかない色と形を露にした。壁に擬態していたもの、その正体は「アセファルのムザン」と呼ばれる妖怪のような異形のものだった（※「アセファル」は「無頭人」の意味で、「ムザン」は「ムジナ」に由来）。

　薄れゆく意識の中でヒロトは、「壁」の正体を見た。

「……アイツが、アイツがカズシを……」

そしてさらにヒロトは、もう１体の異形のもの、まさしく「鬼」を見た。

その鬼は、自分の数人分の大きさはあろうかと思われるムザンに対して、手に持った２本のバチのようなもので打ちかかっていった。触手の動きは素早いものの、ムザンの本体はその巨体ゆえか意外に動きが鈍い。鬼は、ムザンのくり出す触手をバチでなぎ払いながら、ムザンの本体にとりついて有効な連打を確実に打ち込んでいく。ムザンはたまらず触手で鬼を取り払おうとするが、鬼は触手の攻撃を身を反転させてかわし、再度ムザンに取りついてバチを連打する。その攻撃ぶりは、ムザンとの戦い方をすでによく知っている者であることを感じさせるものだった。

たまらずムザンは、身動きが取れないほど大きな自分の巨体を、鬼と同程度のサイズの５体の分身に分けてきた。巨体が必ずしも有利な条件にならないと見るや、今度は数的な優位で戦いを推し進めようとでもいうのか──。

しかしムザンにはもうひとつ別の狙いがあった。それは、複数の分身が鬼と戦っているのに乗じて、もう１体の分身をこっそり逃がそうというのだ。そしてその１体こそが、それさえあれば何度でも再生がきく「コア」を有していた。

襲いかかる４体の分身ムザン。最初こそ４体同時攻撃のフォーメーションに手こずっているように見えた鬼だったが、しかし、３枚のディスクを腰から取り出すとそれらを分身ムザンめがけて飛ばし、さらにそのディスクに、頭部の角を叩いて鳴らした音波を照射した。するとディスクは空中でそれぞれ形の異なる「ディスクアニマル」に変形し（その中にはあの「鳥」もいた）、分身ムザンに襲いかかった。それによってフォーメーションを崩された分身ムザンを、鬼は１体ずつ次々と倒していった。

４体の分身をすべて倒したあとで、鬼は言った。

「アイツの鼓動は記録した。次は逃がさん」

　そして鬼が、横たわるヒロトのほうに近づいてきた。近づいてくるにつれ、鬼の姿が少しずつ、より人間に近い姿に変わっていくように見えたが（※本来の鬼の姿から化身である人間の姿へと逆-変身解除している）、その変化を見届ける前にヒロトは意識を失った。

（N）「これが、ボクとマスターとの、最初の出会いだった──」

　その頃、「コア」を持つムザンが、目撃した酔っぱらいを驚かせながら、夜道を走って逃げる姿があった。走っているうちに、ムザンのプロポーションがだんだん人間に近いものに変化していった。やがて顔も。
　その新しい顔は、カズシそっくりだった──。

（第１話　完）

　次に第二話の箇条書きのプロットを掲載する。これも同じく六月三十日に提出されたものである。

**2004/6/30** 提出用

第２話の流れ

　01 / 鬼が迫ってくる悪夢にうなされるヒロト。目覚めるとそこは病院で、看病していたのは母親ではなくハルカ（父親はいない。高級スウィートショップを経営する母親は２号店を出す準備で忙しく、なかなか病院に来られない）。面と向かってハルカと話すのは久しぶり。
　02 / ハルカとの話の中で、見知らぬ男が自分を担いできたこと、そ

してその男が使い古したバチのようなものを置いていったことを聞かされる。（※ハルカはここで一度、ヒビキ—実体を「響鬼」、人間体を「ヒビキ」と表記—と出会っており、最後のほうでハルカはヒビキに「ヒロトを返して」と懇願することになる）

03 / また、意外にも死んでしまったと思っていたカズシが生きている、ということを知る。安堵し喜ぶヒロトは、あわてて身の周りの物（ガビガビになったレアル特集号雑誌など）をデイパックに詰め込んで、全身打撲をおして病院を抜け出し、カズシの家に向かう。

04 / 響鬼は「おやっさん」と久々に再会し、そこを活動拠点と定める。その際に「後を継ぐ者が見つかった」と話す。同時に「私の時間もそう長くはない」と漏らす。（※庇護者や活動拠点に関する一連の設定は一考）

05 / 響鬼は、ディスクアニマルにセーブした音を分析し、ムザンの根源鼓動を突き止める。同時に再度「鳥」のディスクを飛ばす。

06 / カズシの家に向かう途中で、ヒロトは最初の希望と喜びの感情がどんどん薄れ、代わりに懐疑の念が大きくなっていくのを感じる。なぜなら、カズシの家に向かったあたりから例の幻聴が再び聞こえ出し、カズシの家に近づけば近づくほどその幻聴が大きくなっていくからだ。カズシの家の前に来た頃には、カズシはもう生きてはいないことを実感していた。

07 / 家の中に入っていくと、カズシがいた。見た目はまったくのカズシだが、その正体は例の「壁」の化け物であることをヒロトは確信した。例の幻聴がカズシから聞こえてくるからだ。カズシが立っている場所の後ろのほうには、複数の人間の足が覗いていた。殺されたカズシの父・母・姉だった。

08 / 「きさま、よくも！」とカズシの姿をしたムザンに挑みかかっていくヒロト。しかし、カズシの体から生え出た触手に突き飛ばされる。とても素手ではかなわない。その時、デイパックの中に、例のバチを入れてきたことを思い出す。「この間の鬼も、こんなバチを持っ

ていた……」。バチを取り出して構えると、ムザンはその正体（のっぺらぼう体）を露にして身構える。襲ってくる触手をバチで薙なぎ払い、反撃に転じるヒロト。

09 / しかしやはり、戦い方を知らないヒロトは、徐々に劣勢に追い詰められていく。間一髪の状況のところを救ったのは、飛んできた例の「鳥」だった。（※「鳥」は発光信号を出して、居場所を響鬼に伝えている）

10 / その「鳥」もやがてはムザンに弾き飛ばされ、活動を停止する。立ち上がって再度挑みかかるヒロト。しかしやはり結果は同じで、何度やっても弾き飛ばされてしまう。「どうしてだ？　何が違うんだ？」と自問するヒロト。

11 / そこへ声が聞こえてくる。「相手の音を聞け、そしてその音を打ち込め」。あの鬼の声だ。そのアドバイスに従って、ムザンの鼓動と同じリズムを打ち込むと、ムザンはとたんにひるむ。そして全身に怒りをみなぎらせ、最終形態（ボディ全体が顔になっているフルフェイス体）に変化して、ヒロトを殺そうとする。

12 / そこへひとりの男が現れる。ヒビキだ。男は古めかしい太鼓をヒロトに投げ渡し、「私が戦っている間、ヤツの鼓動に合わせてこの太鼓を叩け」と命じたかと思うと、腰から音叉を取り出し「変震！」の言葉とともに額に当てた。すると男は頭のほうから徐々に、あの鬼の姿に変身した。これが、響鬼だ。

13 / ムザンと響鬼との肉弾戦。呆然とするヒロトに響鬼が再度、太鼓を叩くよう指示。言われるままに太鼓を叩くと、そこから「音響結界」が発生する。「これで今度は逃げられまい」と語る響鬼の言葉どおり、結界が邪魔して逃げられないムザン。

14 / そこへ響鬼が最後の連打を打ち込む。仰向けになってバッタリと倒れるムザン。そのボディの顔がカズシの顔に変化する。何か言いたげなカズシの顔。「カズシ！」と叫んで近寄ろうとするヒロトを響鬼が抱きとめて制する。次第にカズシの顔が消え、元ののっぺらぼう

のボディに戻ると、それを音響結界が収縮して包む。音響結界に包まれたまま、内部でムザンが爆発。音響結界もほどけ、中からは煙だけが立ち上る。

15 / 響鬼がヒビキに戻る（※設定上は、人間に化身する）。ヒビキは何も言わずに太鼓を担ぎ、壊れた「鳥」を丁寧に拾い上げ、去ろうとする。ヒロトは「待ってくれ！　アレは何なんだ？　アンタは一体何者なんだ？」と問う。ヒビキは「私の名はヒビキ。いずれ、時が私たちを再び引き合わせてくれるだろう。オマエにはまだ準備ができていない……」とだけ言い残して去っていく。「……その時は、意外に近いかもしれないな」とつぶやくヒビキ。手に残されたバチを見つめ、握りしめるヒロト。

（第２話　完結）

## 少年、いきなりの参戦

敵の話に移る前に、細かい点をまず解説しておこう。

まず少年についてだが、このプロットでは第二話ですでに少年が響鬼の戦闘に参加している。ヒーロー番組とは限らないがこの手の作品に子どもが登場する場合、その子どもが事態をより解決困難な方向にもっていってしまう役割を果たすことが多い。そんなとき視聴者は「チッ、おまえのせいで……」と内心舌打ちをするのが常だが、このようにヒーロー番組で少年がお荷物・足手まといになる〝ホシノ君化〟──初代『ウルトラマン』から採って勝手に命名したが、実際のホシノ少年は劇中ではけっこう科学特捜隊の役に立っていたことを、彼

の名誉のために付け加えておこう━━はぜひとも避けたかった。それゆえ最初からバトルシーンで、少年が補助的にではあれしっかりと一定の役割を果たすように設定してみた。

　あわせて少年のモノローグを意図的に多くした。そうすることでヒーローの活躍や生きざまが弟子である少年の目線から描かれ少年の口から語られる、というテイストを新番組の特徴にしたい、という意図を強く打ち出したかった。

「幻聴に悩む」としたのは、「音のヒーロー」になる資質が少年にはすでに備わっていることを示唆したかったからだ。「幻聴が聞こえてしまう」という本人がネガティブと感じていた資質が、じつは鬼になって人助けをするために必要な「普通の人には聞こえない音を聞くことができる」というポジティブな資質だったことに少年が気づき、その価値の転換が、響鬼への弟子入りを決心する根本動機となる、というふうに描きたかった。

　また少年の母親については「高級スウィートショップを経営する」とした。師である響鬼に父親代わりの役割とイメージがついてまわるのが避けられそうにない以上、少年の実の父親は画面に登場させないほうがキャラクターがダブらなくていいと判断し、両親は離婚して少年は母親と二人暮らし、母親にはある程度経済力がある、どうしても鬼になりたいという少年の決意を母親は「私自身も離婚までしてやりたい道（スウィートショップの経営）を選んだのだから」と最終的に認める、といった設定を考えた。離婚、母親と少年の二人暮らしという設定は、現行作品でもそのまま活かされた。スウィートショップは母親の仕事ではなく（明日夢の母親の職業はタクシードライバー）、「猛士」である立花一家の生業のほうに（しかも和風になって）廻された。

　次にヒーローについてだが、「本来の鬼の姿から化身である人間の姿へと逆-変身解除している」とあるのは、人間ではなく鬼がヒーロー本来の姿で、ふだん人間の姿でいるときは特殊な拘束具＝リミッターを身につけて鬼の力の発現を抑えているが、バトルのときはリミッ

ターを解除して変身する、という意味である。したがってここでの〝変身〟とは、隠していた本来の姿を露あらわにするということにほかならず、バトルの終了後に鬼の姿から人間になることのほうが本当の意味での〝変身〟なのである。

この「本来は鬼の姿」説を終始主張していたのは髙寺氏だった。片岡は軽い違和感を覚えてはいたものの、その時点でとくに支障が出ていたわけでもなかったので、強く異を唱えることはしなかった。しかし、いずれにせよ人間を弟子にとるわけだから、人間（おそらくはある程度の先天的資質がないとダメだろうが）が修行をしていったん鬼になったらそれが本当の姿ということになり、二度と人間の姿（および世界）には戻れない（便宜的に人間の姿を借りる／姿に化けることはある）、といったような設定をいずれ考えなくてはいけなくなるかもしれない、と予断していた。

片岡が作業に加わっている間はこの「本来は鬼の姿」説が既定路線となっている感があったが、その後「本来は鬼の姿」説はスッパリと姿を消したようで、少々驚いている。

響鬼に「私の時間もそう長くはない」と語らせているのは、最終話ので響鬼が倒れ、死ぬ間際に音叉と桴を少年に渡して跡を継ぐように言い残し、そこで初めて少年が鬼に変身する、それがラストカットになる……といったイメージを考えていたので、その伏線を張るためである。

バトルシーンに関しては、「音響結界」のアイディアに新味が加わっている。「それを音響結界が収縮して包む。音響結界に包まれたまま、内部でムザンが爆発。音響結界もほどけ、中からは煙だけが立ち上る」としておけば、敵の屍骸・破片・断末魔・爆発音が人の目と耳に触れなくて済むので都合がいい。

「巨大化したディスクアニマルに乗ってマスターが日本を目指している」とあるが、韓国ヒーローとのコラボレーションを視野に入れて、東アジア地域内程度なら途中どこにも寄らずに海を渡れる乗り物があったほうがいいと考え、大型ディスクアニマルを想定した。

なお、破壊されたディスクアニマルをバトル終了後に響鬼が拾い集

めるというシークエンスについては、ヒーローのプロフェッショナル性をめぐる叙述の箇所で後述する。

## イデオロギー的脳天気さのメリット

敵についてはこの後の項で詳述するとして、このプロットに対して髙寺氏からいくつもの注文が出たが、その中でも根本的だったのは、「鬼が何のために戦っているのか（何を守るために、誰のために）わかりづらい」ということ、および「何を売りたい番組なのかを整理して、順位の高い順から第一話、第二話と見せていきたい」ということだった。

後者の「〝売り〟の優先順位」については、まだまだこれからさまざまな検討を加える余地が多く残されていた。しかし前者の「ヒーローは何のために戦うのか」ということについては、少なくとも可能な選択肢がいくつあるか程度にはハッキリしていたと言っていいだろう。

ヒーローが戦う目的・動機については通常ならいわずもがなで、かえって「人々の平和を守るため」とか口に出して言ってしまうほうが紋切り型のそしりを免れまい。もちろんこの「人々」という言葉が曲くせ者ものだということは承知している。「人々」とは本当のところ誰を指しているのか、自分が所属する共同体の構成員なのか（例えば「自分の家族」や「同じ日本人」）、自分と同じ利害関係を有する者たちなのか（例えば「ウチのカイシャ」）、そのあたりを吟味しないでうかつに使うと火やけ傷どをしかねない危ない言葉にはちがいない。

しかしヒーロー番組では、そのあたりを突っ込んで明らかにしなくてもおおむね大丈夫、といったイデオロギー上の脳天気さがひとつの信条ではある。「人々の平和を守るため」と口にして憚はばからないヒーローの脳天気さを、そうであるということを十分に知りつつも肯定することで、脳天気ゆえのパワーを最大限に利用したい。『ウルトラマン』の「故ふる郷さとは地球」や『ウルトラセブン』の「ノンマルトの使者」のような、「正義」というカテゴリーの危なっかしさを

正面から問うたエピソードは、たまにあるから傑作なのだ。

　では、ヒーローが「人々の平和を守るため」ではない別の目的・動機で敵と戦う、ヒーロー番組ではどちらかというと特殊で例外的な作品もあるが、それと同じような選択肢は考えられないだろうか？

　何かしらの利害対立が原因でヒーローと敵が抗争を繰り返すが、どちらが善でどちらが悪ともいえない（むしろどっちも悪）、といったことも考えられなくはない。というより世間一般ではむしろそれが常態だろう。しかし今はヒーロー番組の話である。そういう者を言葉の真の意味でヒーローと呼べるのか、はなはだ疑問だ。

※さらに突っ込んでこの問題を考えるためのかっこうの作品が『仮面ライダー龍騎』だろう。戦う目的の違うライダー同士をミラーワールドで戦わせる、という趣向の『龍騎』は、余命幾いく許ばくもない恋人の命を救うというミニマムな目的から戦うことを選ぶライダー・騎ナイ士トから、戦う目的をついに見出せないで死んでしまうライダー・ライアまで、さながら戦う目的の見本市だ。挙げ句の果てには、目的などなく単に戦いたいだけのライダー・王蛇のような者までいる。〝ヒーローではない仮面ライダー〟を描こうとした意欲的な作品として、『龍騎』は記憶されなくてはならないだろう。

　このテーマをやりだすとキリがないので、のちほど改めて〝敵の三位一体説〟の箇所で若干言及するとして、とりあえず結論としては、『龍騎』と同じスタイルを今回の新番組でも採択する必要はなく、むしろこの問題については愚直なまま「人を救う」でいいと考えたい。肝心なのは、「人を救う」という紋切り型をどのような描き方で見せるか、ということだろう。

　ヒーローの目的・動機に関して片岡が描きたかったのは、例えばこんなやりとりだった。

年「（思いつめたような表情で）あなたはどうしてそんなにまでして人を助けようとするのですか？」
鬼「（質問の意味がよくわからないといったキョトンとした表情で）困ってたり苦しんでたりする人を助けるのに、何か理由が要るのか？」
年「（ハッとして）……そうか……そうですよね。……アハハ、ハハハハ（終いには笑いだす）」
鬼「なんだ？　変なヤツだな」

　このようなやりとりを文芸打ち合わせで提案してみたことも二、三度あったが、あまり反応はなかった。
　この点について現行の『響鬼』はどうなっているかというと、第一話（一之巻）の最初がすでに、変身前のヒビキが海に落ちそうになった幼児を助ける（それを明日夢が目撃する）シークエンスになっている。「人を救う」というヒーロー番組ではありきたりだが欠かせない要素を丁寧な演出で見せていて、気持ちがいい。

## 透明な・擬態する敵

　先のプロットに書いた敵についても触れておかなくてはならないだろう。
　敵の行動に関して「カワセミが捕まえた小魚を石に叩きつけてから食べる時の振る舞いに似ていた」「まるでヒロトの生死を確認するかのように、つんつんとヒロトをつついた」という描写を入れた。従来の〈仮面ライダー〉では、人型のフォルムを強く残す等身大の怪人の（外見ではなく）仕し種ぐさ・身ぶりに個性的なところがあっても、それは生物のものというよりは人間のものだった。今回は生物感を強めることで、敵を怪人ではなく怪獣・怪物のほうにもっていきたかったのだ。

さらにこのプロットで重要なのは、擬態の能力を今回の敵すべてに共通する能力として想定し、その擬態を「音」を使って見破り解除するところに今回のヒーローの特徴をもたせようとしている点である。

まず擬態（mimicry）を生物行動学的に押さえておこう。

擬態とは「擬態者が信号受信者の認知システムを撹乱して自身の適応度をあげること」と定義される。代表的な例を使ってわかりやすく説明すると、ある種の無毒なチョウ（擬態者）はある種の有毒なチョウ（モデル）に羽の紋様を似せる（擬態）ことで、鳥など（信号受信者）に食べられる危険性を避けている。

これが擬態の典型的なシステムだが、目的や手段によってさまざまなパターンがある。いま挙げた例は、捕食者から逃れるのが目的の「ベイツ型」と呼ばれる擬態だが、逆に獲物を捕食するための「攻撃型（ペッカム型）」という擬態を用いることもある（こちらのパターンのほうがわれわれにとっては参考になる）。その他、お互い同士が擬態し合う「ミュラー型」など、そのシステムを理解するのが一筋縄ではいかないものも少なくない。

またその手段についても単純ではない。紋様や形といった目に見える信号を使う「視覚的擬態」のパターンが多いが、それ以外にも例えば電気ウナギのように、水中で自分の周囲に発生している電気的ノイズにあわせた信号を発して自分をカムフラージュする「化学的擬態」を用いる生物種もいる。ある種の鳥は「音声擬態」をするという報告もある。

さてわれわれは、擬態という自然界が生んだこの驚異的なシステムを参考にして、「音のヒーロー」が倒すべき相手を設定しようとしたわけだが、そこには先行するひとつのイメージがあった。

数メートルもある巨大なカエルに似たモンスターがビルの壁の高いところにへばり付いている。腹を大きく膨らませながら鳴いているのだが、鳴き声は聞こえても光学迷彩のせいで姿は見えない（厳密には、透明であることと視覚的擬態を用いていることとは原理的に違うのだが、とりあえずここでは

問わない）。長い舌で人間をときおり捕食する。響鬼がビルの外壁に向けて音叉を叩いてかざすと、光学迷彩が解けてモンスターが姿を現す――というイメージである。最初に阿部氏が語ったイメージを膨らませたもので、『クウガ』のメ・ガルメ・レの回を想い起こさせるところもあるが、あれよりはかなり生物感が強調されている。見えない巨大ガエルが都会のビルの壁に貼り付いて喉を膨らませている……このイメージに「音のヒーロー」をうまく絡めることはできないか、この線で敵のありようを模索する試みが進んでいった。

敵モンスターについて、六月後半時点での議論の到達点の大筋を簡単にまとめてみよう。

・敵は、光学迷彩化した透明なモンスター、または擬態のせいで視認困難なモンスター。
・モンスターは、地球上の生物の遺伝子をコピーしその情報を応用的に発現させることで、さまざまな生物の特徴を合わせ持つことのできる「ＤＮＡ擬態モンスター」。
・言語能力などはコピー元に依存（人間をコピーした高い知能をもつ妖怪がシリーズ後半に登場？）。
・外見はさまざまだが、どのモンスターも体のどこかに「コア」を持っている（コアのデザインには統一感があるが、大きさや数は多様。複数のコアが見かけ上一体のモンスターを形成する「群体」もアリ？）。
・その「コア」こそがモンスターの本体であり、また弱点でもある。
・肉体を維持するために定期的に地球上の大型生物（もちろん人間を含む）を捕食する必要がある。証拠が残らないので、食べられた人は「行方不明」扱いとなる。
・コアに一定のリズムで振動を受けると、透明化能力が喪失してしまう。そこにさらなる振動（打撃）を受けると死滅。

自分の姿を隠す「擬態・透明化」能力をもったモンスターという設

定は、「音で探知する」ヒーローとの相性がいい。従来の〈仮面ライダー〉では、モンスターはこちらから探さなくても向こうから勝手に出てきてくれたので、ヒーローにしてみれば手間が省けて楽なことは楽だったが、それだけキャラクター番組チックなお約束にも見えていた。同時に、敵を調査・分析して戦略を立て罠を仕掛けるといった愉しみも欠いていた。今回はそのあたりを〝探偵もの〟っぽく描くことができるだろう。

ただし、透明なモンスターの姿をあぶり出すやり方がそうたくさんあるわけではないだろうから、飽きられてしまう危険もある。そこで、「擬態・透明化」という概念をできるかぎり幅広くとっておいて、「すべてのモンスターが隠れているが、どこにどんなふうに隠れているかはさまざまで、透明になっているのもいれば、廃車に化けているものもいれば、人間の体の中に隠れてその人間が眠っているときだけ出没するものもいる」程度にしておくのがいいだろうと判断された。

こうした純粋に作品設定的な問題のほかに、きだ氏から「このモンスターは何の象徴・言い換えなのか、それが明確にイメージできるとシナリオがだんぜん書きやすくなる」という重要な問題提起があった。脚本家・演出家ならではの問いかけで、作品の設定・世界観を頭の中で考えるというともすれば狭きよ窄うさ的くになりがちな視野を、広い作品の外へと導いてくれた気がした。そしてきだ氏の問いかけに答えるかたちで、見えない敵およびそれを見つけるヒーローにわれわれがどのような意味合いを重ねているのか、改めて振り返ることになった。

そこで確認できたことは、見えないモンスターとは、いわば「無関心という悪意」「想像力の欠如」の謂いいであるということだった。

現代の日本社会は、人々の他者への関心・共感の能力が著しく低下している、とは最近よく指摘されることだ。人が突然いなくなったり不幸に見舞われたりしても、ゴシップかさもなくばスキャンダルとし

て一時の話題にはするものの、すぐに忘れてしまい、その陰で泣いている人たちがいることになど想像が及ばない━見えないモンスターはそこにつけ込む。
　あるいはもっと直截に、「見る力の衰え」と言い換えてもいい。その当時、通勤客でごったがえす地下鉄半蔵門線の渋谷駅で発砲事件が起きたことが現実にあった。しかしその犯人を誰も正確には目撃しておらず、結局逮捕された犯人は目撃証言とはかなり違っていた。それほどまでに現代日本人の「見る力」は衰えている。
　したがって、ヒーローがそうしたモンスターを倒すということは、人々の無関心に警鐘を鳴らし（このヒーローの場合は鳴らすのは鐘ではなく太鼓だが）、想像力や共感能力、あるいは観察力といったものを取り戻そうとする行為をシンボリックに表現したものになるだろう。

　こうしてこの時点では、見えない敵のありようが少しずつ見えてきたように思われた。

## 敵の原理をめぐる試行錯誤

　先ほど「ＤＮＡ擬態」という耳慣れない用語が出てきたが、耳慣れないのも道理で、片岡の造語である。
　今回の敵は、等身大のものもいれば十メートルサイズのものもいる、動物の特徴を有するヤツもいれば道具に形の似たヤツもいる、といったバリエーションをもつと想定していた━実写作品では難しいが、『新世紀エヴァンゲリオン』の「使徒」の多様さは魅力的だった━ので、それらすべてについての説明を可能にするひとつの「統一理論グランドセオリー」とでも言うべきものを用意する必要があると感じていた。そこで、「擬態」の意味の振り幅をできるだけ広くとっていろんなバリエーションに対応できるようにしよう、と考えた結果出てきたアイディアが「ＤＮＡ擬態」だった。
　当時片岡が提出していた敵の設定案の一部を転載してみよう。

**6月24日提出用**　片岡版設定案

〈敵の設定〉

【１】●敵の原理━敵はどういう理屈で構成されているのか？

・外宇宙から飛来して地球のアフリカ大陸に落下した、星間を渡り歩く宇宙生物の遺伝情報が詰まった隕石状のカプセル（P-ＤＮＡ）を、ひとりのアウストラロピテクス（女性）がたまたま拾った。そのアウストラロピテクスをミトコンドリア・イヴならぬ「プソイド・イヴ」とし、彼女のＤＮＡ内に寄宿してその遺伝情報に擬態しながら（ＤＮＡ擬態）、そこから産まれた３つないし４つの系統に分かれつつ、世界各地に散らばってゆっくりと進化していった。そして現代人の直接の祖先たるクロマニョン人が富の配分をめぐって共同体間抗争を頻繁に繰り返すようになっていく過程で、それまで眠っていたプソイド遺伝子が発現し、他の生物の遺伝情報から獲得した異形な見た目と特殊な能力をもつ者へ姿を変えた。それが「プソイド（偽ものの意味）」であり、のちに世界各地で「妖怪」とか「悪魔」とか呼ばれるようになっていく。
　ここでのポイントは以下のとおり。

（１）ベースは人間である━

プソイドはひとりのイヴから誕生した。→プソイドのベースとなる遺伝情報は人間のものであり、他の生物の遺伝情報はその後に獲得したものである。

（２）複数の系統集団がある──

その後、数系統に分かれて進化した。→モンゴロイド系やインド・アーリア系といった複数の種集団を形成した。

（３）プソイドは個体数が少ない／１体で多くの生物には擬態できない──

プソイドは遺伝情報レベルで擬態する（通常の発現型擬態と区別する意味で「１次擬態・ＤＮＡ擬態」と呼称する）。→プソイドは、人間が個体発生の際に繰り返す進化の系統発生の情報を、人間の進化の過程で捨ててきた情報まで含めて、擬態できる（つまり、絶滅種の遺伝情報にも擬態可能）。またプソイドは、体内に摂取した生物の肉体からその生物の遺伝情報を読み取り、それを利用することができ（植物などの遺伝情報にも擬態可能）、その点においていわゆる分子生物学におけるセントラルドグマ（遺伝情報はＤＮＡ→ＲＮＡ→タンパク質という順に伝わり、タンパク質→ＲＮＡ→ＤＮＡと逆に伝わることはない、という原則）に違反している（アンチ・セントラルドグマ）。ただし、激しく複雑な擬態が可能となるためには長い歴史的時間がかかり、またバグも多い。よって、必然的に１体のプソイドがＤＮＡ擬態

できる生物種は限られ（通常プソイド１体で１ないし２生物種が限界）、またプソイドの個体数もかなり少ない。

（４）歴史上のリリーサーは戦争である──

　寄宿者同士の抗争の過程で、それまで眠っていたプソイド遺伝子が発現した。→プソイド遺伝子は、人間のＤＮＡに隠れていればそれで不都合はなかったのだが、寄宿者たるクロマニョン人の共同体間抗争すなわち戦争によって滅亡の危機に瀕したときに、自己防衛のために発現した。よって、プソイド遺伝子の発現のリリーサーとなったものは、人間同士の戦争であると言える。

・プソイドの体は、通常人間と同じタンパク質からなるが、他の生物種の遺伝情報に擬態できるため、さまざまな素材をボディを形づくるマテリアルとして利用することは可能。

【２】●敵の共通能力（その原理）

・姿を消すことができる（正確には周囲に体色を同化させることができる）。原理はヒラメなどが行なうベイツ型擬態（隠蔽擬態）と基本的に同じだが、それを瞬時かつ高度に行なう。ヒーローの音叉が放つ特殊音波は、この隠蔽擬態システムを一時的に混乱させることができる。

【３】●敵の寿命（生殖は可能か？）

・両性生殖も可能だが、単為生殖ができるため、両性生殖する必要がない。

【４】●敵の目的（人を襲うのか？　なぜ？）

・プソイドは発現した異形を維持するために、大量のタンパク質を摂取する必要がある。現代において大量の生のよいタンパク質が貯蔵されている所、それは都市（の人間）である。したがってプソイドは都市に出没し、人間を襲って食う（食べ方はいろいろ）。

【５】●どんな敵がいるのか？（妖怪図鑑）

□カンシュクのラセツ
　モチーフ妖怪──（１）羅刹女／女人の姿の食人鬼／中国・日本、（２）ふた口女／後頭部に口がある／中国・日本
　モチーフ生物──クリオネ／見た目は優美でかわいいが、普段は隠されている第二の口が捕食の際にはグロテスクに大きく開く／亜寒帯地方の海
　様態及び属性──ネグリジェのような衣裳で誘惑した男を触手で絡めとり、第二の口で捕食する。捕食後は体内が発光し、その際に「ホーッ」という音を出す。触手１本で立ち空中で上下逆さまになったまま闘うなど、重力無視のバトルをする。
　劇中での機能──今までにはなかった新しいスタイルの肉弾戦を見せる。また口がふたつあることを生かして、触手で人間を絞め殺し第二の口で食べると同時に、第一の口では何か鼻歌のようなものを楽し気に歌っているカットを入れるなどして、プソイドは理性が壊れていることを示すとともに、物理的な暴力による恐さ以外の恐怖を描く。

□ワカンのククルカ
　モチーフ妖怪──テオティワカンのケツァルコアトル（別名ククルカン）／羽のある蛇 plumed serpent の意味。妹はケツァルペトラトル。英雄の血を受け継いだ人間＝精神としての面をもつ一方、その対極にある

悪魔の姿＝物質を表すテスカトリポカにもなる / マヤ・アステカ
　モチーフ生物―極楽鳥 / 空を飛ぶ。鳴く / 東南アジア
　様態及び属性―首が 2 つある鳥型プソイド。威嚇の際にトサカが立ち、体色も極彩色に変化し、かつ鋭い鳴き声を発する。死ぬと体色が元の地味な色に戻る。
　劇中での機能―ギターボウガンの威力を見せる。また、死んだ後の体色変化を描くことで、プソイドの生物感をいっそう強く示す。

□スンプのノホウ
　モチーフ妖怪―のっぺらぼう / 目鼻がない。他人の顔を盗む / 中国・日本
　モチーフ生物―ヒラメ・カレイ / 平べったい。目鼻の位置が左右どちらかにズレている / 全世界
　様態及び属性―本来目鼻がなく、捕食した人間の顔を盗んで自分の顔にする。目鼻の位置を自由に移動させることができる。右型・左型の 2 体で 1 対をなしている。音や気配に敏感で、危機をいち早く察知しては逃げる。
　劇中での機能―ヒーローが弟子に、気配を消す技術を教える。 1 体をヒーローが倒し、もう 1 体を弟子が倒す。

　以下、名前だけ
□ヘラトのゴルゴン（蛇女）
□ル・マルトーのシセノ（犬頭人）
□ヨルバのアナンシ（クモ男）
□インクルシのマゴッグ（不明）
□ノルマンドのオルクリニ（魚介の王）
□ウワシのゴズキ（牛鬼）
□バンガールのヨギニ（食人鬼）
□シャトーロックのマタゴ（黒猫）
□ジャヤプラカーシュのギルギッティ（火トカゲ）

□クインズボロのアセファル（無頭人）
□ラコタ・スーのホノワ（植物人）
□コゴショのギヒ（蟲使い）
□ワスカのウンガイ（雲外鏡）
□エビネのテッソ（鉄鼠）
□ナギタのガラハ（河童）
□ウンナンのヒトウバン（ろくろ首）
□ナスノのクビコ（九尾狐）

　なぜこのような設定を考えたかといえば、前述したように敵のさまざまなバリエーションを統一的に説明可能にする理論が必要だったからだが、そのほかにもこの「ＤＮＡ擬態」導入にはいくつかの狙い・メリットがあった。

・鬼は長い間この敵と戦ってきた。ということは、鬼のみならず敵のほうにも「歴史」や「伝説」が必要になってくるが、この設定なら有史以前にまで遡さかのぼることができる。
・また、人間の遺伝情報をベースにしているとしたことで、敵に人型のフォルム──人型でないと肉弾戦が様にならない──を残すことができる。
・敵の個体数が多いと、公然性の問題が生じてくる。つまり、そんなにたくさんいるのなら当然目撃者も大勢いるはずではないか、という問いに答えなくてはならなくなるわけだ。これは「擬態」（何かに化けるので目撃されにくい）と「伝説」（古い言い伝えで科学的証明を欠くため信憑性が薄い）である程度逃げることもできる。しかし最も簡潔な解答は、数が少ないから目撃例がほとんどない、というものにはちがいない。
・そして敵が人間を襲う理由、および都市に出没する理由も明確にできる。

さらに、この設定の時点では明記してはいないが、鬼の一族を（早くに系統分化したが）元は敵と同じ出自だった、とすることも可能である。実際にそれも議論されたが、同族争いはイメージ的に暗い、という理由で見送られた。

結局のところ、敵の設定の細部を詰めようとすればするほど、ＳＦ寄りの、ペダンチック（衒げん学がく的）な議論にどんどん深入りしていった。ＳＦそのものが悪いわけではないが、なにせヒーローは太鼓を叩く鬼である。その和風で突拍子もない感じが、どうしても敵側のＳＦテイストと反りが合わない。片岡のほかにも、阿部氏や、この時期に二、三回だけ打ち合わせに参加したライターも加わって、それぞれＳＦテイスト路線で敵の設定を考えてみたが、どうしても鬼のヒーローと戦う相手としてひとつのパッケージ感の中に収まらなかった。

最終的には、現行の完成映像を見てもわかるように、敵をめぐるＳＦチックな「統一理論」は完全に放棄された（放棄を決めた髙寺氏の判断は正しかったと思う）。そして「○○（地名）の××（種名）」といったネーミングの規則だけが現行作品に残った。

## 鬼ごっことおとぎ話

とはいえ、こうしたＳＦ寄りの設定を考えることがまったく何も生まなかったわけではない。じつにユニークな副産物をもたらした。それが「鬼ごっこ」のアイディアの導入である。

ヒーローと敵との戦いを一種の「鬼ごっこ」に見立ててはどうか、という奇抜なアイディアは、以前にきだ氏がチラッと口にして忘れられたままになっていたが、それを、ＳＦテイストに行き詰まり感を覚えていた阿部氏が、自分が出したＳＦ寄りの設定案に改めて付記してきたのである。

阿部氏は「ここまで書いてきた設定（ＳＦ寄りの設定案のこと―引用者）とは必ずしも一致しないかも知れませんが」と前置きしたうえで、「もしも妖怪とのバトルが『各妖怪の習性（ルール）に基づいた知恵比べ

ゲーム』的なものになるとしたら、『高オニ』『色オニ』『氷オニ』などのいわゆる『変則鬼ごっこ』における、プレイヤーの行動の限定性と駆け引きの感じが、妖怪の行動習性のヒントにならないだろうか？などと思ったりもしています」と述べ、くわえて「鬼ごっこが『皆が交代で鬼を演じ、誰もが鬼となりうる遊び』だというのも示唆的……かもしれません」と示唆しつつ、末尾にさまざまな鬼ごっこの資料を掲げてきた。それによると、目隠し鬼、色鬼、高鬼、凍り鬼、手つなぎ鬼、座り鬼、先生鬼、影ふみ、子こ捕とろ鬼、タッチ鬼、ひっこし鬼、ケンケン鬼、つながり鬼、地引網鬼ごっこ、カッパごっこ、ゴリラーマンごっこ、モンスター鬼、イモムシ鬼、さかさ鬼ごっこ……など、ひと口に鬼ごっこと言ってもさまざまなバリエーションがあることがわかった。

　ヒーローと敵が鬼ごっこする、というこの魅力的なアイディアは、現行作品では「鬼さんこちら、手の鳴るほうへ♪」という童子と姫のセリフにこそ出てくるものの、ストーリーに積極的に活かされることはなかったが、鬼というキーワードを中心としたパッケージ感を出すのにはプラスに働いた。この後のわれわれの議論も、鬼で統一、といった基本的な方向性に従って進んでいくことになった（最終的にＳＦ寄りの設定案が捨てられたのは、大石氏が文芸打ち合わせに参加するようになってからである）。

　鬼で統一、の具体的な試案として、片岡は、鬼もそのひとつである伝説・おとぎ話の検討にかかった。そのとき提出した資料を掲げる（表参照）。

# 元 ネ タ 巨タ 民 話 (未完成)

2004/09/18

| No. | 形式 | タイトル | 内容 | 鬼 | 登場キャラ | アイテム等 | ム等 | 場所 | 出典・時期 | カテゴリー | 番組への応用 | 特記 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 昔話 | 桃太郎 | 桃から生まれた桃太郎が犬・猿・雉をお供に連れて鬼ガ島へ鬼退治に行く。 | ○(敵) | 桃太郎、犬、猿、雉 | きび団子 | 岡 社 太 女 | 岡山市吉備津神社、犬山市栗栖桃太郎神社、高松市女木島・鬼無 | 発生不詳。江戸時代の赤本『桃太郎』『桃太郎昔話』が嚆矢。 | 本格昔話、武勇譚、小さ子(水神少童)、霊童伝承 | 桃太郎そのものが鬼だった、としつつ、番組全体の枠組みに適用。 | きび団子はDA用の携帯バッテリーのようなもの？ |
| 2 | 昔話 | こぶ取り爺 | 宴に飛び入りした爺さんの踊りを気に入った鬼たちが、明日も来るようにと爺さんの頬のこぶを預かった。 | ○ | 善良爺、欲深爺 | こぶ、踊り | 全 り 花 | 全世界、奥三河の花祭 | ３世紀には成立。『宇治拾遺物語』(鎌倉時代)の「鬼に瘤取らるること」が代表的。 | 隣の爺譚 | 鬼＝ヒーローが仲間たちと共に踊ることで、被害者が生気を取り戻す。 | こぶ＝妖怪によるマーキング？ |
| 3 | 昔話 | 一寸法師 | 一寸法師が鬼の口から体内に入り込んで針で刺すと、鬼は打ち出の小槌を残して退散。それを使って法師は大人に。 | ○(敵) | 一寸法師、爺・婆、姫。 | 椀の舟、箸の櫂、針の剣、打ち出の小槌 | 箸の 日 剣、小槌 | 日本全国 | 『お伽草子』所収のものが有名。 | 本格昔話、小さ子 | 巨大な敵の体内に入り込んで内部から攻撃する。 | DAの巨大化に打ち出の小槌をうまく使えないか？ |
| 4 | 昔話 | 瓜子姫 | 瓜から生まれた美しい姫にアマノジャクがなりすますが、鳥が鳴いて正体を知らせた。 | ○(敵) | 瓜子姫、爺・婆、アマノジャク、鳥 | 鳥の鳴き声、蕎麦の赤い根 | 西 声、い根 | 西日本中心 | 『瓜姫物語』(室町～江戸)が最古。南欧の「三つのオレンジ」に類似。 | ハイヌウェレ型神話(娘の死体から植物が生える) | 妖怪の人型擬態を、DA(鳥型)を使って見破る。 | |
| 5 | 昔話 | 食わず女房 | 飯を食わない嫁は、じつは髪の毛で隠したもうひとつの口で大飯を食う鬼。夫は菖蒲と蓬の草むらに逃げ込んだ。 | ○(敵) | けちな男、食わず女房(＝二口鬼) | 飯、菖蒲・蓬 | 日・蓬 | 日本全国(宮城) | むしろ妖怪話として流通。 | 逃走譚、蛇女房型 | 二口女型妖怪として登場。 | 西日本では鬼ではなく蜘蛛になることが多い。 |
| 6 | 昔話 | 旅人馬 | 宿主が出した草粥を食べた弟子は馬になり、和尚はそれを見て逃げるが、鬼が後を追い掛けてきた。 | ○(敵) | 和尚、弟子、宿主(＝鬼) | 草、粥、宿 | 全 宿 | 全世界 | 日本の『宝物集』、中国の『幻異志』「板橋三娘子」、インドの『カター・サリット・サーガラ』にある。 | 逃走譚 | 妖怪に襲われた被害者が、人間以外の者にされてしまっているのを、音で覚醒する。 | 泉鏡花が『高野聖』で翻案している。 |
| 7 | 昔話 | 歌い髑髏 | 歌う髑髏を拾った男が金満家へ持参したが、髑髏は歌わず男は斬首。髑髏は以前男に殺された仲間のものだった。 | × | 二人の商人仲間、金満家 | 歌い髑髏 | 全 東 地 | 全世界、日本では東北と九州・沖縄地方 | 日本の『日本霊異記』にもあるが、グリムの「歌う骨」が最もポピュラー。 | 復讐譚 | 妖怪に殺された者の怨念が妖怪を倒すのにひと役買う。 | |
| 8 | 昔話 | 地蔵浄土 | 爺が落とした握り飯を追い掛けていった穴の中では、鬼たちが博打。鶏の鳴きまねで鬼を追い払い宝を頂戴する。 | ○ | 爺、隣の爺、地蔵 | 握り飯、博打の種銭 | 日 博打 ア | 日本全国(青森)、アジア | 日本の『沙門集』(鎌倉時代)の中国唐代の『酉陽雑俎』にある。 | 隣の爺譚、地獄・極楽思想、地下信仰 | 地下世界に広がる妖怪のメッカorアジト。 | 「鼠の浄土(＝おむすびコロリン)」も同類。 |
| 9 | 昔話 | 猿蟹合戦 | 猿に騙された蟹の仇を、蜂・栗・臼などが共同して討つ。 | × | 猿、蟹の親子、蜂、栗、臼(ほかに牛糞、味噌、海藻など) | 柿の種、握り飯 | 日 握り 信 | 日本全国(東北・信越地方) | 江戸時代の赤本などで扱われて普及。 | 動物昔話 | 動物vs非動物に整理して、DAと小型妖怪との合戦に展開。 | |
| 10 | 昔話 | 鶴女房 | 助けた鶴が女の姿になって恩返しに。機を織る姿を男がつい垣間見たがために、鶴はとび去ってしまう。 | × | 鶴、男 | 機織り器械、布 | 福 沼 機械、庫 鶴 | 福島県信夫郡鶴沼、大阪鶴池、兵庫県神崎郡市川町鶴井ほか | お伽草子「鶴の草子」ほか。近代では坪田譲治「鶴の恩がえし」や木下順二「夕鶴」で有名。 | 本格昔話、異種女房譚 | 自分ではなく相手の男の肉体を使って秘かに何かを作る女妖怪(男はそれに気づかない)。 | |
| 11 | 伝説・昔話 | 浦島太郎 | 助けた亀に連れられて竜宮城で歓待された浦島太郎がいざ陸に戻ってみると、すでに長い時が経っていた。 | × | 浦島太郎、亀、乙姫 | 玉手箱、鯛やひらめの舞い踊り | 京 香 横 か 鯛や 舞い | 京都府丹後半島、香川県三崎半島、横浜市浦島ケ丘ほか全国各地 | ７世紀末の『日本書紀』以来『丹後国風土記』や『続浦島子伝説』など数多くの資料が残存する。 | 本格昔話 | かつて妖怪によって眠らされた被害者の人間が、長い眠りから覚醒する。 | ここまで被害者に焦点を当てるのはアリか？ |
| 12 | 昔話 | かちかち山 | 狸にいたずらされた爺婆の仇を兎が討つ。兎は狸に薪を背負わせて火を点したり、泥舟を作らせて沈めたりする。 | × | 爺、婆、狸、兎 | 狸汁、薪、泥舟 | 新、泥 田 | 新潟県佐渡島佐和田町 | 発生は不詳。ミャンマーのシャン族や中国北辺のダフール族に酷似した話あり。 | 動物昔話、トリックスター | 沈没しかけた舟に妖怪を誘い込んで、背中に「火炎太鼓打ち」を放って倒す。 | |

　このうち「桃太郎」は、お供のイヌ・サル・キジがディスクアニマルにそのままスライドさせることができ、『響鬼』という作品のベースにするには好都合だった（きび団子も現行作品に出てくる）。
　しかしそれ以外の伝説・昔話については、まったく検討すらされないままお蔵入りとなった。打ち合わせ用に資料を用意し文書を作ってきてもーいち瞥べつされるだけで話題にすらされないことは、髙寺チームではけっして珍しくなく、逆に本人でさえ忘れた頃にひょっこりと話題にされることがある、と大石氏から後で聞いた。実際にこういうことはしばしばあって面喰らうと同時に、モチベーションが下がることがなくもなかった。

## 「逆-桃太郎」で矛盾解決

　デザインの面ではこの頃すでに、狛犬の顔のついた桴、鬼の顔の音叉、ディスクアニマル、ヒーローの胸の巴印、ベルトの紋章、筋肉状のボディの筋彫りといったいろんなアイテムやパーツのアイディアが出てきていた。それらの個別意匠の一つひとつはユニークだが、全体として見ると統一感がなく、何のヒーローかいまひとつわからないという感は否めなかった。
　とりわけ〝座り〟が悪かったのは、「ディスクアニマルという名のイヌ・サル・キジを連れているのが、桃太郎ではなく、桃太郎に退治されるほうの鬼だというのはいかがなものか」という部分だった。たしかにそう矛盾を指摘されると、ぐうの音も出ない。

　そこに現れたのが、鬼ガ島へ鬼退治に行った桃太郎そのものがじつは鬼だった、という阿部氏が示唆してくれた説だった。いわば「逆-桃太郎」である。
　五月の節句に飾られる人形のひとつとして「鐘しよ馗うきさま」というのがある。中国の皇帝が悪い鬼にとりつかれて病気になったときに、鐘馗という別の鬼が現れて悪鬼の目をえぐり抜いて食い殺し皇帝

を救った、という伝説が『鐘馗抜鬼眼睛図』などにあり、それ以来鐘馗は魔除けの神として人々から信仰されるようになったという。この伝説を援用すれば、鬼を退治する桃太郎もまた鬼である、という逆-桃太郎説に説話上の根拠が与えられることになる。

髙寺氏は、バラバラなイメージをうまくパッケージングする役割を果たしてくれる妙案になることを期待して、この説に飛びついた。「新しいヒーロー番組はどんな番組か？」と訊ねられたときに「逆-桃太郎です」とひと言で答えられるようになったわけである。

実際、鬼という本来敵側のキャラクターとして一般に認知されている存在をヒーロー側に配置転換することで、例えばそれまで桴の先端に付いていた狛犬の顔は鬼に代わり、また鬼からの連想で「風神雷神」という自然の力をモチーフにする異形の神々が、さらには「雷神」から「雷さまの太鼓」という定番アイテムが浮上──正確にいうと再浮上──してきた。

事実「雷神」や「雷さまの太鼓」といったアイディアはすでに出ていたものではあった。例えば五月三十日に片岡が提出した資料を見てみると、こんな記述が出てくる。

□「鬼」と「音」と「炎」はリンクするか？
・「鬼」+「炎」= 不動明王
・「鬼」+「音」= 雷神・中国では、雷は道教の神のひとりで、「雷公」と呼ばれる。手に槌と桴をもち、くちばしと羽があり、背中に桶胴・両面鋲打ちの連鼓を配している。
・チベットには、ダマル（チベットの振り鼓、人間の皮を張ることもある）を持つ鬼面の神「マハカラ神」がいる。
・日本で言えば、『天満宮縁起画伝』満盛院本に記載されている雷神は、角が2本あり、両手に桴を持っている。

つまり、「鬼」というモチーフと「音」あるいは「炎」というモ

チーフをリンクさせるイメージ上の根拠さがしは、すでに行なわれていたのであるが、しかしそれらはまだまだ〝座り〟が悪かった。それが「鬼の姿をしているヒーローでも桃太郎だと言っていいんだ！」というきっかけができたことで、一気に〝おさまり〟が良くなったわけである。鬼がイヌ・サル・キジをお供にしていても「いや、桃太郎自身が鬼なのだからおかしくない」と言い張ることが可能になったのだ。比喩的にいえば、やっとのことで画がり竜ように点睛が入った、という感じだろうか。

さらに言えば、語源的にも「鬼」という言葉は元来「隠（オン）」すなわち「隠れているもの」という意味であり、また「音（オン）」にも通じる。蘊うん蓄ちく的な背景も十分だった。

こうしてヒーローの側に一本の理論的な筋ができていった。

## 生物＋擬態＋妖怪

それにひきかえ難航していたのが、敵のありようだった。

敵のギミックとして「擬態」を取り入れる方向で検討が進んではいたものの、擬態だけでは〝鬼-パッケージ感〟が希薄だ。そこで、生物感と擬態ギミックはそのまま維持しつつ、もう少し妖怪色を強めることは可能かどうか検討することにした。

そのために用意した資料を掲げよう（表参照）。

敵妖怪を考え怪を考えるために 2004/07/24

by C. KATAOKA

| No. | モチーフとなる生物 | 棲息地域 | 分類 | 生物の特徴的な生態 | 擬態する対象 | 妖対象 | 妖怪の擬態行動 | 妖怪の捕食行動 | 妖怪の攻撃行動（含む武器） | モチーフとなる妖怪 | 作劇上の機能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **ホタテ貝・アコヤ貝** | | 軟体動物（二枚貝類） | 円形の二枚貝。水を噴射して移動する。 | **マンホールの蓋** | マルのる | マンホールの蓋が転がる。 | 蓋が開いて人を丸呑みする。 | おとり（人間体）を吐き出す。バネで逃げる。 | べとべとさん、輪入道 | 典型的擬態の提示。 |
| 2 | **イソギンチャク＆クマノミ** | | 刺胞動物・魚類 | 共生する。（クマノミは）保護粘膜で体を覆う。 | **二宮金次郎の銅像** | 合郎のせ | 合体して体を大きく見せる。 | 寄宿者が獲物を宿主の所へ誘い込む or 追い詰める。 | 分離・合体して攻撃する。毒のある触手で搦めとる。 | おりたたみ入道、磯女 | 複合性の提示。妖怪の大きさのアピール。 |
| 3 | **フンコロガシ** | | 節足動物（昆虫類） | 逆立ちしてフンを転がす。 | **ローラー車** | ロの車 | ローラー部分と車部分の両方に化ける。 | 球状の肉ダンゴの中に人を丸め込む。 | ローラーを振り回して投げつける。 | | |
| 4 | **ヘイケガニ** | | 節足動物（甲殻類） | 甲羅にもうひとつの顔がある。 | **宣伝ポスター** | 人離ター | 人を胴体に押し付けて顔を写し取る。 | 顔を写し取るだけで、捕食はしない。 | 巨大なハサミで切断する。 | のっぺらぼう | |
| 5 | **シロアリ** | 全世界 | 節足動物（昆虫類） | 巨大なアリ塚を築く。 | **なんでもあり** | 小ひあり | 小さな妖怪が集まってひとつの形を作る。 | 集合体がアゴで人を殺し、それを個体がバラバラにして運ぶ。 | 集合体が人間体となる。敵の攻撃を個体にバラけてかわす。 | だるま妖怪 | 天敵（アリクイ妖怪）という存在、妖怪vs妖怪バトルの明示。 |
| 6 | **オオアリクイ** | 南米 | 哺乳類 | 長く伸びる舌。鋭い爪。アリやシロアリを食べる。 | **毛皮のコートの女** | 毛ートに | 毛皮のコートを着た女に化ける。 | 長い舌でシロアリの個体を巻き取って食べる。また人間に舌を突き刺して体液を吸う。 | 長い舌を巻き付け、突き刺す。鋭い鉤爪で引っかく。 | あかなめ | |
| 7 | **スズガエル・ヤドクガエル** | アジア東部・中米 | 両生類 | 仰向けになり赤い腹を見せる。猛毒をもつ。 | **タクシー＆タクシーの運転手** | タ＆タし運転シ | タクシーが180度回転して、別な色柄のタクシーになる。 | タクシーに乗り込んで着た乗客を毒で麻痺させて食べる。 | 体から汗のようににじみ出る猛毒の体液で獲物を麻痺させる。 | | 結界を張って毒液が飛び散らないように閉じ込める。 |
| 8 | **ヤリイカ・マダコ** | | 軟体動物（頭足類） | 体色を自在に変える。体が柔らかい。 | **液晶モニター** | パルター | パソコンと付属ケーブルに化ける。 | 獲物に黒い墨状の液体を吐きかけて、モニターの内部に丸ごと取り込む。 | 武器のヤリで突き刺す。触手で絞め殺す。 | | 動きを封じる刺殺武器の使用。 |
| 9 | **クリオネ** | | 軟体動物（？） | 無色透明で可愛い。捕食時がグロテスク。 | **美人モデル** | 若けル姿く | 呑み込んだ女の姿に化ける（が、次第にその姿形が溶けて崩れていく）。 | 普段は隠れている口が大きく開いて人を丸呑みする。 | 自在に伸びる触手で攻撃する。 | 二口女 | 動きを封じる刺殺武器の使用。 |
| 10 | **ジャクソンカメレオン** | 東アフリカ | 爬虫類 | 体色を自在に変える。舌が伸びる。眼球が別々に動く。 | **ミラーボール・スポットライト** | 両ーカットに | 両目がスポットライトかミラーボールのように別々に動く。 | 天井にじっと張り付き、長い舌で人を巻取って丸呑みする。 | 伸縮自在の長い舌で攻撃する。 | | |
| 11 | **ニワシドリ・アオアズマヤドリ** | | 鳥類 | アリーナ（求婚場）を作る。 | **住宅展示場の案内人** | 人場のに | 人に化けて、擬似空間に誘い込む。 | お手製の擬似空間に人を誘い込んで殺す。 | 鋭い嘴でつついて殺す。 | | |
| 12 | **モズ** | | 鳥類 | 獲物をはやにえにして保管する。 | **住宅展示場の案内人** | 人場のに | 人に化けて、擬似空間に誘い込む。 | 獲物を串刺しにしてしばらく保管したのちに食べる。 | 鋭い嘴でつついて殺す。 | | |
| 13 | **サンゴヘビ** | 北米・南米 | 爬虫類 | ２～３色からなる鮮やかなバンド状の模様がある。毒をもつ。 | **カラーヘアの女** | 髪アの | 髪の毛に化ける。 | 髪の毛で絞め殺し呑み込む。 | 噛みついて毒を注入する。 | メデューサ、ゴルゴン | 姉妹妖怪の登場 |
| 14 | **ガラガラヘビ** | 北米・中米 | 爬虫類 | ガラガラを鳴らして警告音を立てる。猛毒をもつ。脱皮する。 | **ドレッドヘアの女** | 髪ヘア | 髪の毛に化ける。 | 髪の毛で絞め殺し呑み込む。 | 噛みついて毒を注入する。 | メデューサ、ゴルゴン | 姉妹妖怪の登場 |

　考え方はこうだ。まず、生態（とりわけ捕食行動）に特徴のある生物（例：イソギンチャクと共生するクマノミ）をモチーフに決め、その生物の特徴的な生態に何となく似ている物体（例：二宮金次郎の銅像）を擬態の対象と定めて、そのモンスターの特徴に最も近い妖怪（例：おりたたみ入道と磯おんな）を探す、という具合である。あるいは妖怪のほうから逆の道筋で考えることもある。要は、まず実在の生物、擬態ギミック、妖怪の三者の最大公約数をさぐり、それができたら、そのモンスターにどのような作劇上の機能を与えればモンスターの特徴が活きてくるか、と考えるわけである。

　このやり方でやってみてわかったのは、生物・擬態・妖怪の最大公約数は思ったほど容易には見つからないという事実だった。うまくハマッたときは相当面白いモンスターが誕生すること請け合いだが、それが何体できるのかとなるとかなり心もとなさそうだ。それに、うまくハマらないときの〝窮屈で強引な感じ〟は否定できないだろう。とどのつまり、ハードルが高すぎるのだ。となれば、生物・擬態・妖怪に優先順位をつけ、場合によっては優先順位の低いものから外していかなくてはならないだろう。

　こうして現行作品では、擬態の側面がまず外れ、生物がかろうじて残り、妖怪がメインとなったわけである（実際のところはまだまだギリギリまで検討、というか悪あがきが続いたのではあるのだが）。

## 役に立たなかった外部ブレーンのレポート

　こうした敵側の設定に関する東映文芸チームの試行錯誤・悪戦苦闘に業を煮やした、というわけでもないのだろうが、バンダイ側にひとつの動き――東映サイドの企画書を外部のブレーン集団に見せてその問題点を指摘してもらい、その点についての改善を東映サイドに求めるかたちで企画を前に進めようという目もく論ろみ――があったようだ。「……あったようだ」とあいまいな書き方をしたのは、その外部ブレーン（名前は伏せる）が検討した内容が、結果的にバンダイサイドから

われわれ文芸チームに正式に報告されることはなかったからだが。
　その「『音撃ライダー響鬼』の諸設定について」と題された七月五日の日付のあるレポートを内々に見せてもらったが、残念ながらわれわれの役に立つようなものではなかった。その内容のほとんどが、すでにわれわれが議論済みの事柄か、勝手な誤解に基づくものだったからだ。
　レポートは本作を「いわゆる『和物』の『妖怪物（妖魔物）』です」と決めてかかってそれを立論の大前提としていたが、そこからしてすでに間違っていた。なにせこの時点で文芸チームが腐心していたのは、敵に生物感を出すこと、また「ＤＮＡ擬態」「プソイド遺伝子」「アンチ・セントラルドグマ」といった造語を駆使してＳＦ設定を付けることだったのだから。
　くわえてそのレポートは、過去の作品の分析でも単純なミスを犯していた。一例だけ挙げるなら、レポートの執筆者は『クウガ』のグロンギを「組織体」と決めつけていた。しかしグロンギは、「集団」を形成してはいても「組織」の体をなしたことはない。グロンギ怪人たちはあれだけ数がいながら協力して組織戦を展開しようとはせず、一体ずつしかクウガと戦わなかった。『クウガ』の文芸チームは、グロンギ怪人が一体ずつきちんと順番を守ってクウガと戦っているのが制作上のご都合主義に見えないよう、「ゲゲル」という規則を苦労して発明したのだ。そしてそれを通じて、自分の力を過信しその力を誇示しようとして他者と手を取り合うことをしないグロンギ怪人たちの側と、自分のできることを通じて協力しあう五代雄介・一条刑事・桜子を初めとする人間たちの側とを対比的に描こうとしたのが、かの『クウガ』という作品だったはずだ。したがって当該レポートは、まったくもって『クウガ』の狙いを理解していないと言わざるをえなかった。
　これ以上は言及を控えるが、このように、その外部ブレーンのレポートはピントの外れた箸にも棒にもかからないものだった。それゆえだろう、バンダイサイドからそのレポートを基に文芸チームに具体

的なオーダーが降りてくるようなことはなかった。あるいは髙寺氏がバンダイ・サイドからのオーダーをそれが文芸チームに降りてくる前にストップしていたのかもしれない。
　しかしだからといって、敵についてのアイディアが文芸チームの中で着実に完成に近づきつつあったかというと、それもまた依然として頼りない状態のままだった。

## 〝プロ〟らしさの表現

　片岡がとくに力を入れたかったことのひとつに、モンスターを退治して人助けをする〝プロ〟であるということしっかり表現したい、ということがあった。とはいえ、言うは易やすく行なうは難かたしで、「プロであるということ」をどのような映像に表現して見せるかは、そう一筋縄では行かない問題だった。

　その際片岡にはいくつかのヒントがあった。そのひとつは、メジャーリーグのシアトル・マリナーズに所属するイチローのとある言葉だった。
　あるとき野球教室に集まった子どもから「どうすればイチロー選手のように野球が上手くなれますか？」と質問されたイチローは、間髪を入れずこう答えたという。
「道具を大切にしなさい」
　これは、一流のプロフェッショナルにして初めて口にすることのできる至言であると思う。精神論ではなく道具論。あるいは道具論に裏打ちされた精神論。道具が人の感覚を鋭敏にし、人を上達の道へ導いてくれるという確信。これを『響鬼』に導入したかった。
　従来のヒーロー番組に最も欠けていたのが、この道具という視点だったのではないだろうか。平成ライダーシリーズもこの例外ではない。戦いに使用した武器なら傷や破損は当然つくだろうに、いつでも都合のよいときに傷ひとつない真新しいピカピカの道具・武器が降っ

て湧いたように出現する。通常はそれでいいのだろう。しかし〝プロ〟のヒーローを標ひよ榜うぼうする『響鬼』では、そこをおざなりなままにしたくはなかった。ヒーローが〝プロ〟なら、道具もそれに見合って〝プロ〟なはずだ。独特のカスタマイズや使い込んだ感じのひとつやふたつはあって然るべきだろう。

　テレビの特集番組で見たところでは、実際イチローの特注グラブは通常よりも長くしかもかなり柔らかいと見え、あたかも何か未知の生物の触手を思わせる独特なものだった。

　さらにヒントとなったのは、さいとうたかをの劇画『ゴルゴ13』である（スナイパーを正義のヒーローのヒントにするのはいささか気が退けるが）。

　主人公のゴルゴ13ことデューク東郷が最もプロフェッショナルらしく見えるのはどんなところだろうか。デューク東郷が一キロメートル先から標的を撃ち抜くのはたしかにすごいと思うが、これは〝特殊能力〟に近いものであって、〝プロ〟らしさというのとはいささか異なるものだ。

　私見では、デューク東郷が最も〝プロ〟らしく見えるのは、彼が、バラしてスーツケースに仕込んだ銃を何食わぬ顔でホテルの自室に持ち込んで組み立てるシーンだったり、なじみの職人に特殊な銃や弾丸の発注をしたりするシーンだろう。つまり、道具を扱う際の手さばきや道具を目的に合わせてカスタマイズするやり方が〝プロ〟らしいのである。

　現行の『響鬼』の初めのほうでは、〝プロ〟であることを道具・武器を介して表現するというアプローチが採られている。一之巻と二之巻で、桴の束部分の材料となる縄文杉の枝を探しにヒビキ自身が屋久島に行くのは、そうしたアプローチの表れと言っていいだろう。ヒビキが屋久島の海岸に腰を下ろして、朝日をバックに小刀で新しい桴を削る美しいシーンもそうだ（もっともこのシーンには道具を扱う手さばきに小さな難があるが、これについては「補遺」で後述する）。

もちろん道具を介さなくても、その言葉や仕種、考え方や行動パターンなどで〝プロ〟らしさを表現できる。

例えば「肉を斬らせて骨を断つ」という言い方がある。敵の攻撃によって自分が受けるダメージを正確に把握し、それが戦闘を継続するのにさほど支障がないと判断できれば、あえて敵に自分を攻撃させることで逆転の好機を見い出す。これなどは〝プロ〟らしい戦いぶりを最もよく表現する言葉のうちのひとつと言えよう。

現行の『響鬼』では、一之巻の響鬼が初めて童子と姫と戦うシーンで、響鬼が敵の吐く糸に絡まれて左腕の自由を奪われながらも、慌てふためいたりせずそのまま右腕だけで戦闘を続ける様子を見られる。このシーンなどは、いかにも場数を踏んだ歴戦の兵と呼ぶにふさわしい戦いぶりがよく表現されていて、少なくとも仮面ライダーシリーズとは大きく異なる新しいバトルイメージを印象づけることに成功している。

そのほかにも、実際に映像化はされなかったが片岡が打ち合わせで主張したアイディアに、このようなものがある。

二体の敵が別々の場所に同時に出現したケースを想定する。ヒーローがまず一方の敵の出現場所に急行する。敵の正体がわかると、「この敵は倒すにはそれなりの時間がかかるが、動きを封じ込めて人に被害を与えないようにするだけなら今の弟子にもできるから、もう一方の敵を倒してから改めて倒しに戻ってくるのが最善だ」と判断して、弟子にその場をまかせて自分はもう一方の出現場所に向かう――。まさしくドラマ『ｅｒ※』の救急医療現場をバトルフィールドに置き換えたようなシークエンスを描くことで、〝プロ〟ならではの状況に応じた迅速かつ適切な判断を表現してはどうかと提案したりした。

※『ｅｒ』といえば、『クウガ』もそのドラマを構想する際に『ｅｒ』をひとつのモデルにしていたという。しかし『クウガ』では、突如勃発した未み曽ぞ有うの出来事に翻弄されながらも懸命に事態の収拾に努める者たちの人間群像を描く、という面にウエイトが置かれていたのに対して、先のアイディアではむしろ、未曽有の出来事にも翻弄されない者の百戦錬磨の仕事ぶりを描く、という面にウエイトを置いていた。同じく『ＥＲ』に範を求めながらも、狙いはかなり違っている。

## 二つのマスク原型

　モチーフが鬼、と決まった六月後半から七月にかけて最大限の関心をもって検討されたのは、何といっても新しいヒーローのマスクとボディのデザインおよび造型である。

　七月十六日にレインボー造型でマスクの粘土原型が初めて披露された。

　粘土原型は二つあった。どちらも鬼を基本モチーフにしながらも、一方はキャラクター番組のヒーローっぽい明確なラインによって構成されたマスクで、他方は前者に比べてかなり〝生っぽい〟感じが強調されたクリーチャー系のマスクだった。どちらのマスクで行くか──作品の最も重要な〝顔〟を選択する重大な場面だけに、二十人以上の男たちがマスクに群がり真剣そのものの眼まな差ざしを向けた。

　これまで検討してきた世界観に照らすと、前者の〝キャラ番チック〟なマスクよりは後者の〝生っぽい〟マスクのほうが世界観にマッチしていそうだった。議論は百出し、レインボー造型のモデラーが注文に応じてヘラで粘土造型を少しずつ修正するのを確認しながら、長時間にわたって吟味された。もちろんその日中に結論は出ず、次回に持ち越された。

　バンダイ＝プレックスの関係者が馴染み深い〝キャラ番チック〟な前者のマスクを好み、大人の鑑賞にも堪たえられる新しいヒーロー像を模索していた東映文芸チームが〝生っぽい〟後者のマスクを好むのは当然の傾向だったとしても、意外だったのは、バンダイ＝プレック

スの実質的リーダーともいうべき野中氏が〝生っぽい〟マスクに好意を寄せていたことだった。あわせて石森プロの早瀬氏も後者に理解を示し、次第に議論の流れは「どうせやるなら、今までの〈仮面ライダー〉とは大きくイメージの違うほうを選択すべき」という意見に傾いていった。

しかしもっと意外だったのは、新しいヒーロー像にひときわこだわっていた髙寺氏が、そんな議論の流れの中で当然後者のマスクを選択するだろうと思いきや、前者の〝キャラ番チック〟なマスクを選択したことだった。そこには「新しさよりも怖さや気味の悪さが先行するようではマズい」という、子ども向け番組のプロデューサーの経験から来るある種のバランス感覚がはたらいたのだろう。そして最終的にはその髙寺氏の意向を尊重するかたちで、前者のマスクをベースにすることが決まった。

片岡が気になったのは、額の二本のツノの長さだった。長すぎると、視聴者の先端恐怖を引き起こす可能性がある。かといってあまり短すぎてもいけない。というのは、今度の敵はかなりサイズが大きい。となると、敵の大きさを強調するために、ヒーローの背中越しに下からのあおり気味のアングルで撮ったカットが多くなることが予想されるが、その場合ツノが短いと隠れて見えなくなる可能性がある。そのような理由から、ツノの長さは仰角ショットでもツノのシルエットが識別できる最低限の長さで、と注文した。

マスクの原型が定まったことで、見送られたアイディアもあった。それは、アップショットの場合を考えてマスクの周辺に〝動き〟のある要素を持たせるというものだった。

最も具体的にイメージしやすいのは〝風になびく髪〟だろうが、それ以外にも、周囲の状況をサーチするかのように動く昆虫の触覚、ある種の刺戟に反応して光るツノ、あるいはゲゲゲの鬼太郎の「妖怪アンテナ」が思い浮かぶ。そのような動きのある要素をマスクデザイン

に組み込みたい、というのが文芸チームの希望だった。

髪が見送られたのは、わりと単純な経験則からである。要するに、髪がなびくと女の子っぽいシルエットになり、ヒーローらしさから遠ざかるのだ。不動明王や十二神将系の仏像のように髪をいくつかのまとまりにした〝房〟（仏像彫刻の用語で「炎髪」とか「怒髪」という）として表現する手もあるにはあるが、それとて見ようによっては女の子っぽいシルエットになりかねない。また、髪の毛状のものは、出版メディア掲載にあたってデザイン・製版の過程で切り抜きがしにくいというデメリットもある。そのような理由から結局のところ、動きのある要素をマスクに持たせるというアイディアは見送られた。

## 色が〝動く〟マジョーラ・カラー

とはいえ、物理的な〝動き〟は視覚的な〝揺らぎ〟としてかたちを変えて実現されることになった。それがボディスーツの「マジョーラ・カラー」である（マジョーラ・カラーが採用されたのはもう少し先の八月頃のことだが、前倒しして話をしておきたい）。

響鬼のスーツは、例えば仮面ライダー剣あたりと比べてシルバーパーツの量が少なく、〝襷ふんどし〟のほかに膝・脛ぐらいしかない（デザイン画では肩にもあったが、現行のデザインからはなくなっている）。シルバーは子どものウケがよいためつい過剰に使ってしまう傾向があるが、和テイストのヒーローと決まってからは、とくにメタリックな要素は抑えられた。あるいはメタリックにするにせよ、工業製品を思わせる機械的で無機質な感じではなく、細かなテクスチャーを入れるなどして、アジのウロコやカナブンの背中のような有機的に光り輝く感じを出そう考えた。この「生き物の色」をさらに追求・展開したのが、マジョーラ・カラーと言える。

実際にこのマジョーラ・カラーという素材は色がよく〝動く〟。光の当たり方や見る者のアングルひとつで、赤味がかった紫・濃い紺・

深い緑といった色に一瞬で変わる。響鬼のボディスーツの最初の試作品はマジョーラ・カラーではなく、現行の威吹鬼のスーツと同様の漆黒の素材だった。それがマジョーラ・カラーに変更されたのだが、それを初めて見たときは本当に驚いた。見る者がちょっと見る位置を上下左右にふっただけで、あたかもカレイやヒラメのようにスーツの色が瞬時に変化するのだ（当時文芸チームは、敵にいかに生物感を持たせるかで悩んでいたが、皮肉にもスーツの素材ひとつでヒーローのほうに生物感が出るようになった）。

　このスーツには自然光がよりふさわしい。室内から戸外に移動して真夏の太陽が照りつける中であらためて見てみると、とりわけ頻繁に色が変わる。スーツのシルエットや色の選択には注意を払うことはあっても、スーツの色そのものが刻々と変わるようにするという発想はわれわれにはまったくなかったので、レインボー造型の大胆なチャレンジには度胆を抜かれた。大勢の男たちが道端で（レインボー造型の工房は東京の郊外の住宅地にある）異〝形〟で異〝色〟の鬼を囲んでは、背伸びをし膝を折り、くっつきそうなくらい間近に寄ったかと思うと今度は後ろに廻ってためつすがめつ凝視している光景は、通りがかった住民にはさぞ異〝様〟に見えたことだろう。

　自然光の下で生きいきと色を変えて輝くというこれまで見たことのないこの新しいヒーローを、ぜひ自然の風景の中で活躍させたい──。『響鬼』は〈仮面ライダー〉シリーズの他の作品に比べ自然の中で戦うシーンが格段に多くなっている。それは、もちろん純粋に設定上の要請ということもあるが、自然光の下でこそよりいっそう映はえるこのスーツの特性を最大限に引き出したい、という思いが後押ししたことも確かだ。

　ただし、苦労するのは撮影部の照明担当だ。色の変化があまりにも激しいと、シーンのつながりを維持するのに支障を来きたしかねない。くわえて、マスクは強度の関係からマジョーラ塗装された生地では成型できないので、マスクの色はつねに一定である。ゆえにマスクとボディの色が極端にかけ離れるのは避けなくてはならない。照明部

にはこれまで経験したことのない試行錯誤が要求されるだろうと予想された。

　それに出版社の編集者も大変だ。なにせスタンダード・カラーがないに等しいので、印刷所から上がってきた刷り出しの色が元の色と合っているのかどうか、チェックが相当難しい。

　この他にもアクション用スーツの素材としての耐久性や防水性、価格などの面で検討すべき課題は残っていた。しかしそのような難しさを補って余りある魅力が、マジョーラ・カラーにはあった。

## オモチャの音がまずありき

　七月後半のこの時期、早急に決めなければならない切羽詰まった検討事項があった。それは意外にも、オモチャの中に仕込む効果音というか短い曲である。ヒーローのデザインや名前が未定でも、何を措いてもまず「ピキーン」なのか「ガガガガ」なのかを先に決めろ、ということなのだ。

　オモチャの製造には思った以上の時間がかかる。ことにＰＬ法（製造物責任法）の施行後は、オモチャの安全性・耐久性のテストに膨大な時間を要するようになった。一定の高さからオモチャを落としてその壊れ具合をチェックする落下テストを、専門のセクションの担当者がそれこそ何百回と繰り返す（五百回がひとつの目安だと聞いた）。その過程で不具合が見つかれば一からやり直しだ。おのずと作業は前倒しで計画される。今回は太鼓を叩くように敵を叩くヒーローなので、そのときにどんな音・曲が出るのかを早急に決めてほしい、それが先にないとチップをオモチャに組み込むことができず、全体の工程に大きな遅れが出る、とバンダイ＝プレックスが言ってきた。

　そこで髙寺氏は、音楽プロデューサーである本地大輔氏（当時はエイベックス所属、のち独立してインターチャネルを設立）とも相談のうえ、すでに新番組の音楽をお願いするつもりでいた佐橋俊彦氏（『クウガ』のときも作曲を担当していた）にオモチャから流れる効果音ふうの短い曲の作曲を依頼

した。主題歌を作曲する数カ月前にオモチャの曲を作らなければならない、というのはかなり本末転倒のような気もするが、そうしないと間に合わないというのではしかたがない。しかもオモチャに内蔵される程度のスピーカーの性能では、低音の再生に難があり、高音の硬い音色でないと曇って聞こえてしまう。しかも本作品の場合、音が重要なファクターになることは明らかなので、オモチャの曲とはいえおろそかにはできない。

　こうした無理難題をクリアして佐橋氏から出来上がってきた曲を――同時に、オモチャには組み込まれないが劇中では重要な役割を果たす、音叉による変身音なども上がってきて、合計すると五十曲以上にも及んだ――、今度は文芸チームが聞き比べてどの曲がいいか決めるわけだが、これがなかなか難しい。なにせ「円盤状のアイテムを敵に投げつけ、それを太鼓に見立てて桴で叩いて倒す」という漠然としたイメージだけしか固まっていない状況で、打撃音・爆発音というひどく具体的でしかも後で修正のきかないことがらを、なんら確信のないまま決めなければならないのだ。正直途方にくれた。

　結果選んだ曲がオモチャに組み込まれ（当初は桴にチップが組み込まれる予定だったが、のちに太鼓のほうに変更された）、それと同じ曲が劇中でも使用されたが、やはり上手くシンクロしているとは言いがたい。つくづく難しいものだと今さらながらに思う。

## 太鼓講習会を体験

　八月五日から七日にかけて、「中央区・子どもに贈る音楽会　太鼓の夏　みんなでつくる音楽会」というイベントが東京都中央区にある浜離宮朝日ホール＆小ホールで開催された。これは、近年邦楽が小中学校の音楽教育に積極的に採用されつつある流れを受けて朝日新聞社が主催した、和太鼓の製作・基本練習・演奏のイベントである。このうち二日目は和太鼓の基本奏法を教えるワークショップで、小学生から高校生まで五十人ほどの子どもたちが集まり、世界的に活躍してい

る和太鼓集団「東京打撃団」の指導を受けた（集まった子どもたちの三分の二が女の子だったのには少々驚いた）。このワークショップに片岡は個人的に参加した。目的は、それまで耳にすることはあっても自分で叩いたことのない和太鼓の基本奏法を実地に確認することだったが、目的以上の収穫を得た。

例えば、桴を振り上げ振り下ろすという最も基本的な動作において、振り上げた桴の先端は真上を向いていなければならないこと、振り下ろす際には、腕力にのみ頼るのではなく肩、肘、手首の順に曲げて腕の重みを利用しながら振り下ろすことなどが教えられた。用語のうえでも、「口くち唱しよ歌うが」（太鼓のリズムを口で言いながら覚えること）、「おろし」（太鼓を叩く間隔が初めのゆったりした間隔から次第に短くなっていく奏法）、「地打ち」（伴奏にあたるリズム演奏）など初めて聞くものが多かった。

また、桴を握る前に三十分ほどたっぷりと時間をかけて、足を中心にストレッチ運動が行なわれた。シアトル・マリナーズのイチローがネクスト・バッターズ・サークルでよく見せる、両足を大きく開いて腰を落とした状態で両肩を交互に体の正面に突き出す「肩入れ」のポーズもあった。これが予想外に参考になり、新しいヒーローのイメージを喚起させられた。「戦いのプロなら、実戦の前に入念に準備運動をするのが当たり前のはず。ならば戦いの前に準備運動をするヒーローというのはどうだろうか？　そんなヒーローはこれまでいなかったのではないか？」と思いをめぐらせながら、その様子を興味深く見た。

あるいはワークショップ体験のほかに、例えば太鼓演奏家が書いた本から得るものも大きかった。

なかでも、林英哲著『あしたの太鼓打ちへ』（晶文社刊）は参考になった。林英哲氏は、今日の和太鼓ブームの嚆こう矢しとなった佐渡の和太鼓集団「鬼太鼓座」の創立メンバーのひとりで、その後ソロの奏者として独立しジャズや現代音楽とのコラボレーションなどで和太

鼓演奏の新しい可能性を追求し高い評価を得ている。その彼の『あしたの太鼓打ちへ』には、例えば「稽古場の中を、腰を入れて歩いてみる。ゆっくり息を吐きながら、意識を下腹に集中させるようにして、何度も何度も回ってみる。わずかの空間が、大平原のように感じるまで」、「皮も木も生き物です。邪険に扱わないように。汚れてへこんだバチもゆっくり湯につけて洗えば、蘇ります」、「打ち込むときのバチは、皮に当たる瞬間に、強くにぎりしめて、ゆるめる。連打する時は、皮の反動を利用して、バチをはね返す。この使いわけができれば、音の表情が豊かになります」といった、そのままヒビキのセリフとして使えそうな記述が出てくる。

　こうした体験から得たものを映像に活かすことはできなかった。とりわけ初期の頃の響鬼が桴を振り下ろすアクションはひどく雑だった。それもそのはず、太鼓を叩く基本動作をマスターしていないばかりか、実在する物体を叩いているわけではなく、叩いたふりをして桴を上げ下げしている映像に叩かれているはずの敵をＣＧで後から描き加えているのだから、例えば「連打する時は、皮の反動を利用して、バチをはね返す」といったやり方ができないのだ。残念なことである。

## ＳＦ設定に最接近──『ＢＥＡＴＲＹＤＥＲ　響鬼』

　ここで、八月上旬での到達点を企画書で確認しておこう。以下に掲げるのは、八月二日付けの企画書『ＢＥＡＴＲＹＤＥＲビートライダー　響鬼』からの抜粋である（「ＲＩＤＥＲ」をあえて「ＲＹＤＥＲ」にしてあるのは髙寺氏のアイディア）。

**2004/8/2　提出用　企画概要説明書**

【タイトル】

**『BEATRYDER 響鬼』**（仮）

『仮面ライダークウガ』から５年、平成仮面ライダーシリーズは全く新しい姿に生まれ変わります！

【企画概要】　（略）

【ストーリー概要】

　将来に対する漠然とした不安を抱える中学３年の普通の少年ヨウイチ。彼には、他人にわかってもらえない悩みがあった。それは、突然いろいろな音や声が耳に入ってきたり、時には怪し気な幻聴のようなものまで聞こえてきたりすることだった。誰にも言えない、言っても信じてもらえない悩みゆえに、他人との関わりをつい避けていくヨウイチ。

　ある日彼は、何とも表現しがたい姿形をしたモンスター（プソイド）と〝鬼〟としか呼びようのない怪人との、異形の者同士の戦いを目撃する。鬼が太鼓の桴のような武器で敵を倒したとき、ヨウイチを悩ませていた幻聴も消えていた。幻聴は、倒されたモンスターの鼓動だったのだ。―これが、のちにヨウイチが弟子入りすることになる、「マスター」こと「響鬼」との最初の出会いだった。

【世界観】

２０××年、東京──。

21世紀最初の10年間で、日本の状況は大きく変わりつつあった。

とくに顕著なのは、ここ数年の行方不明者数の増加である。まったく理由がわからないまま失踪した人の数はかなりの数にのぼり、その正確な数は公安当局も掴めない。

もはや自分の周囲からある日突然誰かがいなくなっても、それが驚きをもって真剣に受け止められることは少なくなっていた。人がいなくなることの驚きや心配は、もはや長続きしない。他者に対する無関心が、日本全体に蔓延しようとしていた──。

その頃ネット上では、ある種の都市伝説がちょっとしたブームとなっていた。いわく「巨大な貝殻が道路を移動していた」「口から花びらがこぼれ落ちる女を目撃した」「機械仕掛けの鳥が空を飛んでいた」etc.。

そしてその都市伝説の中に、ひと際注目を浴びている都市伝説があった。それは、「不思議な音とともに〝鬼〟が現れ、街の中で鬼ごっこをしていた」というものだった──。

【設　定】

□ビートライダーとは？

敵である「プソイド」の討伐を使命とする一族のこと。変身アイテムの「変震音叉」を鳴らして額に当てると、肉体がそれに共鳴して再組織化され「鬼」型に変わる。発達した聴覚をもち、音叉から出る特殊音波によってプソイドの擬態を解除して正体を暴き、さらに太鼓の桴状の「音撃棒」でプソイドの鼓動を乱すリズムを叩き込むことで、プソイドを内側から破壊する。その他、中距離攻撃用の「ギターボウガン」などの特殊武器を使用するほか、索敵・追尾・記録・攻撃補助

などに用いる汎用アイテムとして「ＤＡ（ディスクアニマル）」を複数所持している。通常15〜16歳前後に異常に聴覚が発達し、その時期に先達者から訓練を受けた者だけがビートライダーになれる（訓練を受けないと、聴覚は元の状態に戻ってしまう）。世界中に同族のビートライダーが何人か存在し、場合によっては協同してプソイド討伐に当たることもある。

□響鬼（ヒビキ）

♂、28歳（？）。本作の主人公。ビートライダーのひとりで、主に日本およびアジアを拠点に活動している。見かけは20代後半〜30代前半だが、実際の年齢は不明。極めて沈着冷静だが決して冷たい訳ではなく、むしろ温和な性格。たまに見せる笑顔に味がある。プソイドを退治して人類を救うという使命に誇りをもつ職人肌の男。

□ヨウイチ

♂、15歳。社会や将来に対する漠然とした不安を抱え、自分だけに聞こえる奇妙な幻聴にも悩まされる中学３年生。響鬼に見い出され、ビートライダーになるべく弟子入りする。父親とは早くに死別、母親はスイートショップの経営者。

□レイ

♀、25歳。情報収集や身の周りの世話など、響鬼の秘書的な役割をする女性。亡き父が響鬼の協力者だったため、その遺志を継いでいる。響鬼を秘かに愛している。

□サユミ

♀、15歳。ヨウイチのクラスメイトで、ヨウイチと同じクラブに所属している。ヨウイチのことが気になるが、互いに好意を告白した訳ではない。

□プソイドとは？

数千年周期で地球に接近する彗星から飛来した隕石の中に、それ自身は固有のボディをもたない宇宙生物遺伝子（プソイドＤＮＡ、Ｐ-ＤＮＡ）が偶然含まれていた。Ｐ-ＤＮＡは、地球上での最初の接触者である原人（現代人の祖先）の遺伝子情報を擬似複製（遺伝子擬態）しつつ、長い年月をかけ成長したが、その過程で他の生物の遺伝子情報をも部分的に取り込み、人間のボディを素体としながら他の生物の特徴を備えたキメラ状の姿をもつようになった。それが「プソイド」である。一般には「怪物」とか「妖怪」と呼ばれてきた。「プソイド」とは「偽者」の意味。最初の接触者（プソイド・マザー）が東アジア、現在の日本付近に棲息していたため、日本を起点として数万年単位で回遊を繰り返しているらしい。ボディを維持するためのタンパク質を以前は野生動物に求めていたが、近代になってからは、密集していて手に入れやすい都市の人間に求めるようになった。いずれのプソイドも保護色で周囲に同化したりなど擬態能力にすぐれているが、中には高等な知性をもち人間と同等の知的活動を行なうプソイドも存在する。プソイドの内部には、それぞれに固有の鼓動（根源的生体リズム）を発する「コア」があるが、このコアを破壊されると再生できなくなる。

【制作にあたって】　（略）

以上。

この企画書は、ヒーローのアイテムや姿形の基本形がほぼ見えてきた段階で作成されたものである。逆にいえばそれ以外の部分は、字面上はいかにも自信ありげに書かれてはいるものの、まだまだ暫定的で宙吊りのままだ。さらにその未決定で宙吊りの部分にも、いろいろ考えてすでに行き詰まっている課題と、まだほとんど手つかずの課題がある。前者の手詰まりの代表が敵のありようであり、後者の手つかずの代表が味方のありようである。味方については後述するとして、敵

についてここで改めて述べておきたい。

## 〝どっちも鬼〟の擬似科学的根拠づけ

　この企画書に書かれている「プソイド」のアイディアの背後には、もっと細かい設定案が用意されている。例えば八月七日付けの「プソイドと鬼族の誕生について」と題された片岡提出のペーパーでは、こんなふうに詳述されている。

□プソイドと鬼族の誕生について

**2004/8/7**

ＧＩＲＬＳ
　一定周期で地球に接近する彗星から、大量の隕石群が飛来。その大部分は大気圏突入時に燃え尽きてしまうが、中には珍しくも燃え残ったものがあり、さらにその中のひとつに、ある種の外宇宙生命体に起源をもつらしい、自由に活動・変化する未知の塩基から構成される遺伝情報解読システムが含まれていた。これを「ＧＩＲＬＳ(Genetic Information Reading & Learning System of unknown free basic salts)」と略称する。地球飛来時は、固い隕石の内部にゲル状で入っていた。

・遺伝子擬態

　ＧＩＲＬＳは、それ自身の自己複製ができない。その代わりに、他の生物のさまざまなｍＲＮＡ（メッセンジャーＲＮＡ）に自由に擬態することでその生物の塩基配列をＤＮＡから転写し（これを「擬似転写」という）、転写した遺伝情報に自由な改変を加えながら（これを「オーバー・プロセッシング」という）、タンパク質の合成に翻訳する能力をもつ。こうしたＤＮＡからｍＲＮＡへの擬似転写、オーバー・プロセッシング、ｍＲＮＡからタンパク質への翻訳といった一連の過程を「遺伝子擬態」という。

・アンチ・セントラルドグマ
　しかもＧＩＲＬＳは、タンパク質から直接タンパク質を合成することもできる。これは、遺伝情報はＤＮＡ→ＲＮＡ→タンパク質へと一方向に流れ（一部の細菌を除いて）その逆はありえないとする分子生物学の基本法則に反する。これを「アンチ・セントラルドグマ」という。

・プソイド
　ＧＩＲＬＳが遺伝子擬態とアンチ・セントラルドグマといった特徴的な能力によって、最初に接触した地球上の生物である人間の遺伝情報をベースとしてタンパク質の立体構造を形成してゆき、さらに他の生物の遺伝情報も部分的に取り込みつつ、ついには進化の系統樹から外れた生命体に成長・繁殖（正しくは増殖か）した。この新しい生命体を「プソイド」という（プソイドとは「偽もの」の意味）。

ＦＡＴＨＥＲ
　最初に手にとったのは、今からおよそ50万年前に今日の東アジアあたりに生存していた原人（北京原人）のオスの個体だった。このオスを「ＦＡＴＨＥＲ」と呼ぶ。ＧＩＲＬＳは、隕石との接触時についたＦＡＴＨＥＲの傷口からその体内に入り込んだものと思われる。

・祖鬼

ＦＡＴＨＥＲにはすでに複数の子どもがいてどれも正常に育っていたが、ＧＩＲＬＳと接触したのちに生まれた子どもは、最初の子ども（これが「鬼」の祖先）を除いてすべて死産か流産だった。

その後ＦＡＴＨＥＲは別のメスと婚姻したが、そのカップルから10人を超える子どもが生まれた。そのうちの３人ないし４人がプソイド化し、残りの兄弟や親たちを食い殺して生き延びた。その後大量に繁殖し、それらが他の北京原人（のほとんど）を滅ぼし、また旧人であるネアンデルタール人をも絶滅させた。

ＦＡＴＨＥＲの〝先妻〟と、ふたりから生まれながらもプソイド化せずに生き残ったひとりの子どもだけが、プソイド化した者たちによるジェノサイドから逃れかろうじて逃れることができた。その子どもが「鬼」の祖先、「祖鬼」である。

同じＦＡＴＨＥＲの子でありながら、普通の人間／祖鬼＝プソイドとして不完全／完全なプソイド、というふうに分かれたのは、ＦＡＴＨＥＲの体内での遺伝子擬態の有無・進展具合の差による。ＦＡＴＨＥＲの体内での遺伝子擬態がそれほど進んでいなかった時点で受精し産まれた祖鬼は、それゆえ、系譜的には異母弟・異母妹にあたるプソイドと同質の能力をもちながら、プソイド化しなかった。加えて、母親のもつ遺伝的特質や（母親の愛情までも含んだ）外的な養育環境が、祖鬼のプソイド化に対するストッパーとして作用したことも考えられる。

・鬼族

その後およそ20万年前にいったんプソイドの増殖活動は収まった（その理由は不明）。その際に東アフリカでかろうじて生き残ったメスあるいはメスの小集団、今日の学説にいういわゆる〝ミトコンドリア・イブ〟が、今日のすべての現代人の祖先となった。そのミトコンドリア・イブの子孫のうちアジアに渡ったグループの一部が、やはり生き残った鬼の祖先と交配し、その結果として今日の「鬼族」が誕生した。

現代科学の知見を適宜ちりばめて一見それらしく読めるようには工夫してあるが、しょせんは設定上の辻褄合わせにすぎない。むしろ見逃せないポイントは、ヒーローと敵が元々は同じ出自を持つ存在である、ということを理屈づけしようと悪戦苦闘している点だろう。つまり「逆-桃太郎」説を成立させている〝ヒーローと敵は同族〟というコンセプトを、擬似科学という別のアプローチで根拠づけようとしているわけだ。いわば、髙寺氏の出した答えのない宿題になんとか答えを見つけようとした、と言ったところか。

しかし最終的には、この擬似科学的アプローチは髙寺氏にバッサリ切り捨てられる。現行の『響鬼』には〝ヒーローと敵は同族〟といったテイストは皆無と言っていい。

切り捨てられた理由は単純だ。理が勝ちすぎて、画としての面白さを伴わないからである。『響鬼』はＳＦ小説ではない。子ども向けヒーロー番組なのだ。画としての面白さにつながらないようなら、どんなによくできた設定であろうと捨てるほかない。時間をかけ知恵を絞って考えた者としては残念だったことはたしかだが、こんなこむずかしい擬似科学的設定を考え出すことをやりたいわけではなかったので、同時にホッとしたのも正直な気持ちだった。

ただしこの髙寺氏の判断は、後述するように、擬似科学的アプローチを捨てるということのみに止まらず、そのアプローチが目的としていた〝ヒーローと敵は同族〟という「逆-桃太郎」説をも廃棄することを意味していた。

## 〝生態〟をデザイン化する

ほかにも例えば、八月九日に片岡が提出した「敵怪人の新しい設定とサンプル」というペーパーには、「代理母」の概念を援用したアイディアが出てくる。

敵怪人の新しい設定とサンプル

**2004/8/9**

□プソイド・マザーとマザー・メイカー怪人

・プソイド・マザーとは、いわばプソイドの代理母。耐用年数の切れかかったコアを再生する工場の機能を果たす。数百年ぶりに、今回は日本に出現した（毎回日本に出現するとは限らない）。

・プソイド・マザーになるのに適合的なＤＮＡをもつ女性を探し出してマザーに仕立て上げることを専門とする怪人、いわばマザー・メイカー怪人がいる。

・マザー・メイカー怪人の外形は、ユカタンビワハゴロモ型（※イメージとしては、『ムーミン』に出てくる「ニョロニョロ」か、巨大化しないケムール人といったところ）。

・マザー・メイカー怪人には戦闘能力はまったくない。

・マザー・メイカー怪人は、何人かのめぼしい女性の後をストーカーのように尾けて襲う。襲うとはいっても少しだけ傷をつけて（手についている特殊な器官で）血を吸う程度だが、その時に吸った血からその女性がプソイド・マザーになるのにふさわしいＤＮＡをもっているかどうかを瞬時に判断する。

・その女性が適合的でないとわかると、すぐに興味を失い女性を解放するが、そう（※適合的）だとわかると、体中から粉状の体液のようなものを噴き出して女性を包み込み、拉致する。

・適合女性発見時にマザー・メイカー怪人が体から放出される粉状の体液は、一方で、「マザーの素を発見した！」という信号の意味ももっている。高く噴き上げられた粉は上昇気流に乗って高々度に達し、ジェット気流に運ばれて世界中に撒き散らされる。プソイドたち

はその微量な粉を感じ取って、粉が撒き散らされた場所へと集まってくる。
・コアの耐用年数が切れかかっているプソイドは、怪人体の維持が難しくなっており、むしろ多くの時間、人間体の姿に戻らざるをえなくなっている。
・女性はマザー・メイカーの体液を栄養分として自己意識を失ったまま生き続け、プソイド・マザーとなる。マザーにプソイドのコアを抱かせると、コアは次第に腹部に収まっていき、しばらくしてマザーの背中からセミタケのような器官（背嚢）が生え、それが成長するとそこからプソイドがパワーアップして再生する。
・コアの懐胎から再生までは、およそ２週間ほどかかる。
・マザーは、人間の妊娠と同様に、コア再生中は新たに他のコアを再生することはできない。
・コアを同時に２体抱えると、やがて出てくるプソイドは合体した状態で再生する（ないしは、合体能力をもって再生する）。ただし相性が悪いと、せっかく合体再生できてもすぐに腐って死んでしまうこともある。また３体、４体同時となると、きちんとした成体となる確率は低くなる。
・マザーのボディーにも賞味期限があり、したがって各プソイドは先を争ってプソイド・マザーにコンタクトしようとする。

【このような設定にした理由とメリット】

・専門職怪人（『クウガ』でいえば、バルバ・デ、ザジオ・レ、ドルド・グなど）の登場は、作品の世界観に複雑さと奥行きを与える。
・世界各地から日本に怪人が集まってくる理由ができる。
・人間体、怪人体のほかに、怪人の再生強化体が出せる。
・「再生怪人はなぜかいつも弱い」というオタク的常識を逆手に取れる。
・合体怪人（しかも合体した分だけ巨大になっている）が出せる。

・怪人同士の対立が描ける。
・前の怪人の出現から次の怪人の出現までにタイムラグが作れる。

【怪人にかんする各クールの流れ】

■第１クール
・マザー・メイカー怪人の出没。
・それを嗅ぎつけてマザー・メイカーの行方を追う何体かのプソイド（人間体）たち。時に怪人体に変身して戦う。
・彼らは、耐用年数の期限切れが迫っているために焦っている。人間を襲ってタンパク質を補給しても、腐敗が始まった肉体は、一時はリフレッシュされてもまたすぐに腐敗してしまう。
・ヒーローが再生前のプソイドたちと戦う。
・マザー適合女性の発見、粉状の噴射信号、そしてそれに続いて、世界各地でプソイドが日本をめざして移動を開始。
・世界各地の仲間ヒーローから、日本のヒーローへ状況報告と注意を促すメッセージが届く。
・ついに再生怪人が誕生。
※典型的な登場怪人
　……大きな球を転がすスカラベ怪人

【スカラベ怪人の生態と攻撃】

　道路をゆっくりと転がっていく、直径２メートルほどの大きさのまだら模様の球。転がしているのは人型スカラベ怪人だが、保護色のため見えず、巨大な球だけがゴロゴロと転がっているように見える。その巨大な球が人間を轢ひき殺す。それと同時にスカラベ怪人が保護色を解いて姿を現し、轢き殺した人間の肉体に唾液のようなものを混ぜて、球に練り込んでいく。ひと回り大きくなった球が、再びゴロゴロと転がっていく。バトル時は、球として貯えたタンパク質で使役モン

スターをつくり出したり、球を土台にしてその上に乗って体の大きさを優位性にして戦う。

■第２クール
・幽霊船による西洋プソイドの大量流入。
・仲間ヒーローとの共闘。
・高い知性をもつプソイドの登場。
※典型的な登場怪人
……サンゴヘビとガラガラヘビの姉妹怪人

■第３クール
・合体怪人の誕生。
※典型的な登場怪人
……イソギンチャクとカクレクマノミの共生怪人

■第４クール
・「世界忍者戦」的大バトル。
※典型的な登場怪人
……アリ塚怪人 or スズメバチの巣怪人

以上

個人的にはなかなか面白い展開――とくに、通常は弱いとされている再生怪人が再生されることによって逆に強くなる、というあたり――が期待できるギミックだと思ったが、これも見送られた（というか検討されるまでに至らなかった）。

注目してほしいのが、スカラベ怪人の説明の箇所である。糞を転がして歩くスカラベ（通称フンコロガシ）の様子を、動物の糞とスカラベと

に分けて考えるのではなく、あえてその二つで一つの生き物と考えてみる、つまり、怪人のデザインを「フォルム」ではなく「生態」に基づいて考える、という発想がそこには見て取れる。

先に掲げた八月二日付けの企画書『ＢＥＡＴＲＹＤＥＲ　響鬼』の省略した「制作にあたって」の項目に、「敵モンスターのステージアップ──『武器とフォルム』から『生態』へ」という小項目があった。そこでは次のように書いてある。

従来の敵モンスターのアイデンティティは、戦いに特化した者がもつ独特な「フォルム」と「武器」にこそありました。しかし本作ではそこからさらに一歩進んで、それぞれのモンスターに固有の「生態」の描写へと踏み込んでいきます。例を挙げれば、触手という「武器」を持ったイソギンチャク怪人の「フォルム」に止まらず、カクレクマノミと共生するイソギンチャクのユニークな「生態」そのものをモンスター化するというものです。毎回ＣＧや巨大な造型物を製作して、今まで試みられてこなかったモンスター描写に挑んでいきます。

これはいままでにほとんど例のない試みだといえよう。現行の『響鬼』にしたところで、強いていえば、小型の魔化魍かと思ったら大型の魔化魍・東しの雲のめのオオナマズの体の一部（胃袋）だったという例ぐらいしか思い浮かばないが、たしかにその回は敵の生態がしっかり描かれ、その生態を突き止めることがプレ・バトルになっていて、オリジナリティあふれる出色のエピソードだった。

## 髙寺氏からの〝差し戻し〟要求

八月十六日および十七日の日付できだ氏と片岡宛に送られてきた髙寺氏の手書きのファックスは、冒頭から謝罪の言葉で始まっていた。

いつものごとくＡ４サイズの用紙に細かい文字で隙間のないほど

ビッシリと書き込まれたその文面は、「これまで設定案を考えてきて頂いた片岡さん、きださんのお二方には『今更かよ』『またかよ』といった感じで、不愉快に思われるかも知れませんが」という前置きに続き、「目下の設定を延長してみた場合、どうしても作品の具体的なイメージや面白みが感じられず、ツジツマ的にも不安定な部分があるように思えますもので（つまり直感的にキレイに落ちていないというか、まとまりがスッキリしていない感じがしておりますもので）、ここで、ギリギリなタイミングではありますが、再検討させて頂ければと思う次第です」と、ある種の〝差し戻し〟を要求するものだった。

　そしてこの差し戻しは、「遺伝子擬態」だの「アンチ・セントラルドグマ」だのといった擬似科学的アプローチをやめるだけに止まらず、それが目的としていた〝ヒーローと敵は同族〟という「逆-桃太郎」のコンセプトをも放棄するという意味を含んでいた。議論がここまで進んでいた段階でも──しかも本人が推おしていたコンセプトが水泡に帰することになっても──やはり差し戻すべきだ、という髙寺氏の判断は、喩たとえていえば、冬山で道に迷いつつあった文芸チームの思考過程をいったんベースキャンプまで退却させるものだった。一見強引ながら、きわめて的確な判断だったと言うべきだろう。

　惜しむらくはその判断を下すタイミングがいささか遅れ気味──髙寺氏自身の表現を借りれば「ギリギリなタイミング」──だったため、この結局は無駄に終わったアプローチに相当な時間を費やしてしまったことだ。採用されずに終わったアイディアは数限りなくあったが、そのうち最も時間を食ったのがこの〝ヒーローと敵は同族〟というアイディアを理屈づける作業だった。

　八月が終わりに近づいても、依然として敵の設定については決定打を見い出せないままでいた。

　ふりかえってみると敵にかんするこれまで議論は、「敵はどのように発生したのか」「響鬼の一族とはどのような関係にあるのか」という点を軸に展開・集約され、そして煮詰まっていた。そしてその議論

の背景には、髙寺氏が推していた前述の「逆-桃太郎」説を成立させるためには、是が非でも「響鬼も敵も元は同根」という設定をひねり出さなくてはならない、と文芸チームが知恵を絞っていたということがあった。

しかし逆にいうと、ヒーローも敵も元は同じである、という「逆-桃太郎」説を放棄してしまってよいのであれば、もっと正確にいえば、「ヒーローはたしかに鬼の姿をしてはいるが、敵のようなモンスターとは同根ではなく、元からまったく違った存在である」として「逆-桃太郎」説を敵の設定から切り離して排除し、「逆-桃太郎」説をヒーロー側に限定してしまってよいのであれば、いとも簡単に解決の道筋をつけられるのである。

結果どのようになったかというと、「敵はどのように発生したのか」「響鬼の一族とはどのような関係にあるのか」という議論は事実上棚上げされ、ウエイトは「敵はどんなふうに人を襲うのか」といった具体的なレベルに移行していったのだが、その過程を追う前に、大石真司氏の文芸チームへの参加について言及しなければならない。

## 大石真司氏の参加

いよいよ切羽詰まってきた八月の時期になって髙寺氏を差し戻しの決断に踏み切らせた背景には、この時期留学準備のために文芸チームを離れた阿部氏の穴を埋めるべく、大石真司氏が参加してきたことが契機となっていたことは疑いない。以前から参加を呼び掛けてはいたが、彼のスケジュールがようやく空いたのだ。

思考の行き詰まりと検討すべきことの多さに不安と焦りを感じ始めていた文芸チーム全体、とりわけ片岡にとっても、大石氏の参加は渡りに舟だった。西武池袋線大泉学園駅のプラットホームで大石氏に「よくぞ来てくれた！」と歓迎の意を率直に口にしたことを覚えている。

大石氏が来てくれたことで、実際のところいくつかのメリットが生じた。

例えば、誰かが「こんなアイディアを思いついたのだが、でもどこかですでに見たことがあるような気もする」と言うと、ヒーロー番組の〝ＴＶチャンピオン〟の経歴をもつ大石氏が「それはあの作品ですでに出ていますね」と即座に答えてくれる。あるアイディアについて彼が「それは知らない」と語ったなら、それは正真正銘「いままでなかった」と同義なのだ。この生き字引的役割には大いに助けられた。

ほかにも、大石氏はしばしば「これは絶対ナシだと思うけど……」と前置きしながら突拍子もないアイディアを語ることがあるが、そのことが凝り固まりがちなわれわれの思考を、もっと自由で柔軟な発想の地平に導いてくれることがよくあった。

あるいは、大石氏は「トボケ」というタームを使うことがあったが、これは、設定上どうしても煮詰まらないところはそのままにしておいてもいい、その分の力を別のところに注ぐべきだ、という経験則を表現する言葉だと言っていいだろう。このタームを使うことによって、トボケてよい部分とトボケてはいけない部分としっかり判別する思考スタイルが身につく、というわけだ。その彼によれば、例えば件くだんの公然性の問題などは『クウガ』の場合はトボケられない問題だが、『響鬼』の場合はトボケてよい（あるいはトボケるべき）問題となる。

その大石氏をしても、太鼓・音のヒーローというのは厄介なシロモノだったようだが。

髙寺氏は先のファックスで「『オニさんがタイコを叩いて悪を倒す』番組、そういうイメージに全ての要素を連動させるように設定を組み直す必要がある」と差し戻しの狙いの概要を書いている。大石氏がそれにひと役買ったのは、例えばこんなケースである。

響鬼がベルトのバックルを敵に貼り付けそれをめがけて桴を振り下ろすと敵が爆発する、いわゆる音撃の仕組み・原理をどのように記述

したらよいか。
　それについての片岡の案はこうである。桴の打撃力で敵を外側から物理的に破壊するのはもちろんだが、これだと打撃武器が桴である必然性が薄くなり〝音撃〟にならない。よって物理的破壊以上に重要なのは、敵の心音のリズムと同じリズムを叩き共鳴させて敵の拍動を加速・強調することによって（あるいは心音とまったく違うリズムを叩いて敵の拍動を乱すことによって）、敵を内側から爆発させる攻撃であり、それが〝音撃〟である。比喩的に言えば、音撃とは、敵のペースメーカーを誤作動させる攻撃法だというわけである。またバックルには、桴による打撃の効果を増幅させる機能と、敵の体内の奥深くに潜んでいる弱点〝コア〟を表面に浮き上がらせて固定し叩き壊しやすくする機能がある──ざっとこういったものが片岡案だった。
　この説明はそれなりに練られたものではあるのだが、問題なのは、こうした説明がまさしく説明のままで止まっている点である。それはそれで大事だが、しかし最も肝心なのは、説明など抜きで一気にイメージさせることなのだ。大石氏は、敵に「清めの音」を打ち込むのが音撃だ、というふうに短いカテゴリーで簡潔に言いきることでそれを成し遂げた。

　敵の設定はヒーロー側の設定の進み具合に比べてまだしばらく難航したものの、大石氏の加入によって停滞し淀みかけていた設定作業に新たな風が吹き始めた。

## 擬似科学から〝妖怪〟のほうへ

　話を戻して、擬似科学的アプローチから急速に離れていく過程を見ておこう。
　以下に掲げるのは、八月三十一日付けの片岡のペーパーの抜粋である。

**2004/8/31**　提出用

メモ３（敵妖怪の捕食行動）

□敵妖怪の人間襲撃〜捕食行動にかんするコンセプト案

（中略）

「メタモルフォーゼ」＝「フード・プロセッシング」

　上記の手順および観点から、敵妖怪による人間の襲撃行動を、以下のように設定したい。

（１）敵妖怪は、ターゲットと定めた人間に対して、明示的あるいは隠匿的なそれぞれの方法でなんらかの作用を及ぼす（具体的には、針で刺してある種の液体を注入するなど）。

（２）敵妖怪に襲われた被害者は、身体に異常を覚えたり、奇矯な行動を取るようになったりする、いわゆる「メタモルフォーゼ」を起こす（その身体・行動の変化は、襲った妖怪ごとに異なる）。

【行動のメタモルフォーゼの例】

・しゃべったり書いたりしようとした日本語が、まったく見たことも聞いたこともないような話し言葉や書き文字に変換される。
・突然足が自分の意志とは関係なく動きだす。
・体中から大量の水分が流れ出す。
・吐く息が異常に低温になる。
・道を歩くと鳥に襲われる。
・体が宙に浮いてしまう。
・隙間に入りたくなる。
・やたらに穴を掘り、自分を埋めてしまいたくなる。
・体中が発光する。
・口から花あるいは泥や砂を吐き出す。
・逆立ちしていないと気分が悪くなる。
・心肺が停止したり再起動したりする。
・体から毒を分泌する。
・ガラスしか食べられなくなり、最後には体がガラス結晶化する。
・高いところに登りたがる。
・後ろ向きにしか歩けなくなる。

【身体のメタモルフォーゼの例】

・尻尾が生えてくる。
・首の後ろに人面瘡ができる。
・背中に羽が生える。
・手の筋力が衰え、代わりに脚力が発達する。
・手にナイフが貼り付いて離れない（金属が付着して離れない）。
・髪の毛がヘビになる。
・顔がなくなる。
・影が薄くなり、終いにはなくなる。
・第３の目ができる。

・首が伸びる。
など

（３）こうしたメタモルフォーゼを被った人間たちについての噂話が、例えば「二口女」や「隙間男」といった「都市伝説」と化していく。

（４）メタモルフォーゼが一定程度に進行したとき、敵妖怪が再び現れて被害者を捕食する。いわば妖怪は、狙った人間が〝熟す〟のを待ってその肉体ないし魂を食べる。つまり、人間がブタ肉を生では食べずに焼いて食べるように、あるいはタガメが小魚を肉塊のままは食べずに溶解液で溶かしてから吸うように、妖怪はエサである人間を、自分たちが摂取しやすいようそれぞれに適したやり方で「フード・プロセッシング」している訳である。
（後略）

　このペーパーの眼目は、本作の最大のテーマのひとつである〝身体性〟というコンセプトを、ヒーローばかりにではなく敵側にも拡大適用するところにあった。
　身体性というテーマ系は、これまで考えてきたような設定では、ヒーロー側を描写するに際しては活きても、敵妖怪を描く場合には表に現れてこないものだった。簡単にいえば、身体性というテーマはヒーローのものであって、敵妖怪とは無関係であった。
　しかしやりようによっては、身体性をヒーロー側だけのものに止めず、敵妖怪側とも関係づけて描くことが可能だ。具体的には、敵妖怪に襲われる被害者が死に至るまでの身体の変容・変調と、それにともなう苦しみと悲しみを丁寧にかつバリエーションをもって描くことによって、「ヒーロー＝身体性を回復する者vs敵妖怪＝身体性を奪い改

変する者」という図式を浮かび上がらせ、身体性というテーマ系をさらに強調しようというのである。
　結果的にこの試みは見送られたが、以前の擬似科学的なタームはほとんど見られなくなり、代わって急速に〝妖怪〟度が高まり劇的な〝妖怪〟化が進行している様子が、このペーパーから窺い知れるだろう。敵の総称についても、それまでは意識して「妖怪」と呼ぶのを避けてきたが、この頃になると──むろん暫定的な総称だとは十分承知しつつも──ほとんど抵抗なく「妖怪」と呼ぶようになっていた。

## 自然発生説への転回

　同じ八月三十一日に片岡が提出した別のペーパーでは、敵の「自然発生」説が前面に押し出されるようになっている。その様子を見てみよう。

**2004/8/31**　提出用
メモ４（妖怪の大量発生と狂暴化）
□その他、敵妖怪にかんするコンセプト案

■生態と能力

・人間をフード・プロセッシングしたのち、捕食する。
・擬態する（能力の高低はある）。
・敵を攻撃する。
・分身体をもつものもいる。
・合体するものもいる。
・人間と同程度の知性をもつものもいる。

・同種の個体は同時期に共発生することがあるが、稀である。
・秩序立った組織体は存在しないが、ある種のコミュニケーションを取ることは可能である。

■出自・歴史・現況

・妖怪とは、その土地土地に元々いた精霊が怪物化したもの。
・昔から妖怪化した精霊は存在したが、数は非常に少なく、人間にたいした被害をもたらさなかった。
・近年になって、妖怪たちが日本各地で大量発生の兆きざしを見せている。
・しかも同時に狂暴化も進んでいる。
・それにより人間社会に対する被害が大きくなっているが、そのことに人間は気づいておらず、「近年自殺者や失踪者が増加している」という認識に止まっている。

■大量発生・狂暴化

・ある敵妖怪を倒した直後に響鬼が「コイツは……日本の妖怪じゃないな。どうしてここに……」とつぶやく。近年の日本での妖怪の大量発生と狂暴化には、どうやら外国産の妖怪が絡んでいるらしい……といったように、響鬼が妖怪の大量発生と狂暴化の謎を暴くというかたちで第１クールは進行する。
・妖怪が大量発生する時代と地域がある（例:13世紀ヨーロッパ、応仁の乱、幕末など）。今回妖怪の大量発生の時期を迎えているは、日本。
・ただし今回は、自然発生とするにはあまりにドラスティックな展開を見せている。何か別種の要因がそこには加わっているらしい。
・大量発生と狂暴化は、あるブローカー妖怪によって仕組まれた（厳密には加速された）ものだった。
・それを仕組んだブローカー妖怪が、国外にいる別のブローカー妖怪

から、妖怪の大量発生と狂暴化を促進する「ある物」（覚醒剤か興奮剤のような機能を果たすもの）を貨物船で日本に「輸入」した。
・ブローカーの目的は、第１クールの時点では不明。おそらく大量発生させた妖怪を使って何かを為そうとしているらしい（妖怪をエサにするラスボス妖怪を育て上げるのが、最終目的？）。

■触媒妖怪

・その「ある物」とは「触媒妖怪」と呼ばれる。
・触媒妖怪の内部には、妖怪の大量発生と狂暴化を促す物質が詰まっている。これが「熟す」と触媒妖怪の外皮が破裂して物質が飛び散り、その周辺が妖怪のメッカとなる。
・物質の一部は風によって運ばれ、世界各地の妖怪に感知される。その結果、世界各地から妖怪がメッカを目指して集まってくるようになる。
・イメージとしては、珍種のキノコのようなもの。
・メタファーとしては、渋谷の若者たちの間で秘かに流行しつつある新種の強力なドラッグのようなもの。
・外形は人の形をしている。コミュニケーション能力はないが、二足歩行はする。
・戦闘能力はほとんどない。
・数十〜数百年に一度の割り合いで、世界のどこかに自然発生する。今年はその「豊作」の年に当たる。
・アフガン産、チリ産、中央アフリカ産といったような「産地」があり、産地ごとに形状や色彩、効力などの点に若干の差違がある。
・そのうちのひとつが日本に持ち込まれ、破裂した。その直後から日本で妖怪が大量発生の兆しを見せるようになる。
・そして今また、新しくそして一層強力な触媒妖怪が日本に密輸されようとしていた。

　このペーパーでは、「プソイドＤＮＡ」がどうのこうのと言っていたそれまでの堅苦しい議論とは打ってかわって、敵はなんとなくその土地土地に自然に発生してくるもの、といった拍子抜けするほど牧歌的な調子に様変わりしている。もちろん「大量発生」とか「狂暴化」といったアクセントは付けてあるものの、ここでの敵の扱いはスギ花粉やエチゼンクラゲとたいして変わらない。こうした「産地」とか「輸入」といったほとんど農作物を語るようなターミノロジーで設定を考えるほうが、擬似科学的なターミノロジーに縛られていたそれまでよりも数倍楽しかったことを個人的に告白しておこう。

　ただし、敵を自然とのアナロジーで設定すると、今度はヒーローのほうが「敵を倒す」すなわち「自然を壊す」者というニュアンスにおのずと傾いてしまう危険性がなくもない。ならばと、例えば自然保護的な視点からヒーローがむやみに敵を倒さないシチュエーションなどをうかつに盛り込んでしまうと、『ウルトラマンコスモス』的な難アポ点リアに陥りかねない。つまりは、ヒーロー（ウルトラマンコスモス）は、本当に悪いのは人間だということは知りつつも、敵（怪獣）を倒さざるをえない苦悩を抱え込むため、バトルが非常に歯切れの悪いものになってしまうのだ。そのあたりの難しさは予想された。

　ともあれ、「逆-桃太郎」説を半ば放棄して〝身軽〟になった文芸チームが次に向き合った課題は、ヒーローと敵との（プレバトルを含む）バトルの具体的プロセスの基本線を策定することだった。

## プレバトル＆バトルのプロセス

　敵のありようを考えるという作業は、必然的に、敵の擬態を見破り音撃で倒す、というヒーローの一連の行動線の基本パターンを素描する作業をともなう。以下に掲げる九月十一日付けのペーパーは、そのために用意されたものだ。

**2004/9/11**　提出用メモ２
（バトル前後のプロセス）

□バトル前後に響鬼たちがとる行為の標準的なプロセスについての案

01◆噂（＝一般情報）の収集
・妖怪が関与していると思われる事件の噂や情報を集める。
・不可思議事件解決＆行方不明者捜索に関するウェブサイト「妖怪ポスト」（仮）を基地が主宰。
・基地はまた、探偵社としても活動をしている。
・全国に散らばる協力者たち「猛士」（仮）のネットワークをもつ。

02◆音（＝詳細情報）の収集
［01］で得た情報をもとに、妖怪が事件に関与している可能性の高いいくつかの地域にＤＡ（ディスクアニマル、仮）を派遣・配置し、怪しい音を録音する。
　※ＤＡの索敵行動は通常２枚１組で配置される。片方がデータを持って基地に帰還している間は、もう片方が現地に残って張り込んでいる。

03◆文書（＝関連情報）の収集
ＤＡを派遣している間に、文献調査などを行なう。

04◆ＤＡの回収と音情報の解析
ＤＡが回収してきた音情報を分析して、妖怪の音（コアの鼓動 or 鳴き声）を探り出す。

05◆妖怪の推定・特定
・これまでに得た情報から、事件を引き起こした妖怪の推定・特定を行なう。

06◆戦術の考案・戦略の立案
・推定・特定した妖怪を退治するための戦略を立案し、戦術を考案する。

07◆現地への出動
・必要な準備と装備をたずさえて、キャリーで現地へ移動。
・移動中に巨大ＤＡをチャージしておく。

08◆現地での実地調査
・被害現場の検分や関係者への聞き込みを行なう。

09◆戦術・戦略の再検討
［08］で得た情報をもとに戦術・戦略を再検討し、必要があれば基地や協力者たちへ応援・援助を求める。
・場合によっては、事前に結界を張ったり、トラップを仕掛けたりする。

10◆トリックの解明・犯人の割り出し
・不可思議事件の全貌を解明し、犯人を割り出す。

11◆変震
・変震音叉を鳴らして鬼の姿になる。

12◆妖怪とのフラットバトル
・姿を現した妖怪と戦う。
・バトルの前段階は、妖怪を弱体化させたり逃亡できなくさせたりするのが狙いであり、決め技である音撃棒はまだ使わない。

13◆ターゲットディスクの射出

・妖怪のボディにターゲットディスクを打ち込む。
・ターゲットディスクは、ボディの内部深くにある妖怪の弱点のコアを体表に引き寄せて固定する機能（標的機能）と、音撃棒による打撃のインパクトを増幅させる機能（増幅機能）とをもつ。

14◆音撃棒による打撃
・ターゲットディスクめがけて音撃棒を乱打し、妖怪を倒す。

15◆変震解除
・人間の姿に戻る。
・服を着る。

16◆居残りＤＡの回収
・現場に居残っていたＤＡを回収する。
・もしＤＡが妖怪の攻撃を受けて砕け散っている場合は、破片をひとつひとつ拾い集める。

17◆基地への帰還
・車で基地へ帰還する。

18◆道具の修理
・欠けたＤＡを修理したり、音撃棒を磨いたりする。

□問題点・検討事項

※各項目時での弟子ならびにサポート・シスターズの動きを考える。
※このプロセスを２話に分け、各話にバトルシーンを入れなくてはならない。
※変震解除の際に音叉をどう使うか（あるいは使わないか）。
※個人的には、戦いの前夜か勝利の後に響鬼オリジナルの「ウォーク

ライ」を踊らせたい。

　このうちの［01］から［10］までのプレバトル段階についていえば、細部の設定はかなり現行と違っているし、そもそもプレバトルの描写そのものが現行では回を追うごとに減っている。
　なかでも現行の設定と大きく異なっているのは、［10］の「トリックの解明・犯人の割り出し」だろう。これは、不可思議事件の発生が毎回のストーリーの発端になるのであれば、金田一耕助ばりの「トリック暴き」や「アリバイ崩し」ができるだろう、それが従来の〈仮面ライダー〉シリーズにはない本作の新しい魅力のひとつになるはず、と考えたがためである。
　しかしそこには大きな難点があった。人間には不可能な殺人が、妖怪の特殊能力をもってすれば、いともたやすくできてしまう。トリックの王道とも言うべき「密室殺人」も、壁抜け妖怪の前ではそもそも「密室」にならないし、「アリバイ」も、分身妖怪にとってみれば朝飯前である。つまり妖怪にとってそれは、「トリック」ではなく「本当」のことなのだ。
　したがって本作での「トリック暴き」や「アリバイ崩し」は断念せざるをえず、相手が妖怪でも可能な「犯人当て」と「居場所探し」といった要素だけが残った。

　また、このペーパーでは、基地および協力者のネットワークについても言及がある。
〈仮面ライダー〉シリーズで（ショッカーの秘密のアジトという意味ではなくライダー側の）〝基地〟といえば何を措いても「立花レーシングクラブ」だ。『クウガ』なら喫茶店「ポレポレ」である。しかし今回は、このペーパーにある探偵社をはじめ、古着屋、古書店、無国籍創作料理店、ショットバー、ＣＤショップ、スポーツクラブ、ダンス教室など毛色の違ったものにしたかった。最終的には知ってのとおり甘味処「たちばな」となった。

しかし、別の可能性も模索された。このヒーローは、全国各地に出没する妖怪を倒すため日々旅にして旅を住すみ処かとする可能性がある。そこから、初めから基地というものを持たない、あるいは、常駐基地ではなく移動基地（具体的にはキャンピングカーのようなキャリー）をもつ、という案が検討された。現行作品の初期で香須実の運転する自家用車でヒビキが移動し、出先でキャンプをするシチュエーションは、そのなごりである。

さらには、協力者が各地にいてそこをそのつど拠点としながら全国を戦って廻る、という案も出された。そこで出てきたのが、道場、寺などといった案だったが、とりわけユニークな展開が期待できそうだったのが、店舗を全国展開しているとあるコンビニチェーンがじつはヒビキたち鬼の活動をサポートしていて、店舗の奥の通常はストック置き場になっているバックヤードが基地になっている、というコンビニエンスストア案だった。この案なら、敵の情報を全国各地から収集できると同時に、鬼たちの活動資金はどこから、いかにして調達されるのかという問題にも片がつき、一石二鳥だ。それに「店長会議」と称して各地の鬼たちが集まってきたり、遊撃班が「スーパーバイザー」という肩書で全国を廻ったりするという遊び心のある設定も考えられて、かなり惹かれるものがあった（現行作品に出てくる鬼たちの「シフト表」に、コンビニ案の名残りがあるといえなくもない）。東映サイドもバンダイサイドも興味を示した案だったし、何がネックとなって見送られたのかは定かではないが、もし実現すれば、実在するどこかのコンビニ会社と提携して、番組の内外で何か面白い企画が展開できたかもしれない。

## 道具を修理するヒーロー

バトル以降のプロセスで特筆すべきは、［16］の「居残りＤＡの回収」および［18］の「道具の修理」だろう。ヒーローが壊れたディスクアニマルの破片を拾い集めて自分で修理する、というイメージは、

片岡が最もこだわったところだった。
　そのイメージには、すでに述べた「道具にこだわりがあるのがプロフェッショナル」という考えが込められているが、それ以外にもある意図があった。それは、「なぜディスクアニマルは動くのか」という問いに対する片岡なりの回答と関係している。
　なぜディスクアニマルが動くのか？　それを説明する方法としては、まず（擬似）科学的アプローチが挙げられよう。ディスクアニマルをリアルなメカニズムをもつマシンと捉え、実際のところはどこかで嘘をつかなくてはならないにせよ、可能な限り科学技術のタームで説明しようと試みる方法である。それ以外の方法としては、例えば「式神」といった非科学的ではあるが歴史的背景をもつタームをちりばめることで、原理を説明するのではなく根拠を叙述するスタイルのアプローチも、しばしば用いられる。しかし片岡の意図しようとしたのは、それらとは違う。
　こうした作品で肝心なのは、視聴者に原理や根拠を「理解」してもらうことではない。どんなに力説しようとも、そうしたものは詰まるところフィクションなのだから、懐疑的な視聴者の「でも結局は嘘だよね」という言葉を跳ね返すことは不可能だ。
　ではどんなアプローチがあるというのか。それは「嘘だというのは知ってるけど、でもわかる気がする」と視聴者に思わせることである。言い換えれば「知」ではなく「情」に訴えるやり方だ。この場合なら、「ディスクアニマルがどのような原理で飛ぶのかはわからないが、ヒビキがああいうふうに愛情を込めて丁寧に扱っているところを見ると、きっとすごく大切なものにちがいない」と視聴者に思ってもらうのである。「知的に理解してもらう」ことではなしに「共通の感情をもってもらう」ことが、この種の作品では案外重要なのだ。

　ヒビキがディスクアニマルを修理する、と設定しようとした背景には、もうひとつ狙いがあった。それは、ディスクアニマルが、壊れるとすぐに工場からできたばかりの新品が次々と供給される工業製品の

ごとく見えてしまわないようにする、ということである。「教え伝える」「受け継ぐ」ということが本作の大きなテーマなのに、いつだって取り替え可能な大量工業生産品は、そのテーマの具体的なシンボルにはそぐわない。音叉や桴やディスクアニマルといった鬼たちのアイテムは、その時代に見合った改良を加えられながらも代々伝えられていくものであってほしい。

そのことと関連して、こんなアイディアも出してみたことがある。

いつもヒビキが使っている音叉の角の片方が戦いの最中に折れてしまう。やむをえずそれを使って変震するが、変震後の響鬼の面の角もやはり片方が折れた状態で現れ、それにともなって戦闘能力もいくぶん落ちてしまう。その後、音叉を修理している期間中は先代のヒビキが使っていた音叉を代用して変震するが、そのときは響鬼の面も微妙に変わってくる、というものである。変震アイテムが複数あるという『５５５』のファイズ・ギア的な面白味に加えて、それを受け継ぎ、そこに自分なりの改良を加えていくという味わいを足す、というのがそのアイディアの骨子だった。われながら面白いアイディアだと思ったが、実現には至らなかった。

## ロードムービーに憧れて

前述のコンビニ案をはじめとする基地についてのアイディアの背後には、今回の作品が〝旅もの、ロードムービー〟のスタイルを採る可能性が高い、という判断があった。

平成の〈仮面ライダー〉シリーズは都会が舞台になることがほとんどだったので、ヒーローが弟子を連れて地方の自然の中を旅して歩くというアウトドアな画は、端的に平成シリーズとはかなり違った見心地を提供することになる。それに、ヒーローが旅先で事件を解決し、その土地の人々から崇あがめられ、それが語り継がれていつしか伝説となっていく、という世界観は、鬼という題材とのマッチングもい

い。くわえて件の公然性の問題も、通常敵は人知れぬ山奥で誕生し、一定程度成長すると人を襲いに（捕食しに）里へ姿を見せるようになる、と設定すれば、比較的容易に避けることができるだろう。ロードムービー調というアイディアは日増しにわれわれを魅了していった。

しかしそこには大きな問題もあった。ひとつは、毎回の地方ロケがスケジュール的にも予算的にもはたして可能なのか、という製作上の問題。もうひとつは、少年は学校に通わなくていいのか、という設定上の問題である。

前者については、まずロケ地の問題がある。通常この手の番組で使用するロケ地というと、埼玉県の寄居や静岡県の御殿場などだいたい相場が決まっていて、風景のバリエーションは思ったほど多くはない。特撮作品を見慣れた者なら「またあそこで撮ったのか」と想像がすぐについてしまう。これを特撮業界用語で〝寄居感〟と自虐的に呼ぶことがあるが、たまにしか自然の中に出向いていかないのならともかく旅が日常のロードムービー調となると、ここでの寄居感は致命傷になりかねない。また、スタジオ内のセットと違って天候の都合もあり、スケジュール調整の面で大きな不安を残す。もちろんロケ経費が相当な額にのぼるだろうことも、容易に予想された。

これまで文芸チームとしては、どうすればロードムービーが可能になるか、あまり真剣に検討してこなかった。

もちろんロードムービーに憧れはあった。とりわけ片岡は、ヴィム・ヴェンダースの『都会のアリス』や『パリ、テキサス』、ジム・ジャームッシュの『ダウン・バイ・ロー』、日本映画なら素九鬼子原作で高橋洋子の初主演作『旅の重さ』（監督：斎藤耕一）といった旅もの映画を好んで見ていたので、憧れは一ひと入しおだった。とはいうものの、テレビの実写ヒーロー番組で旅するヒーローを描くのは、予算的にもスケジュール的にもやはり無理だろうと考えていた。それゆえ、ヒーローが田舎に向かうのではなしに、敵が都会に出没する理屈

づけのほうに、これまで重きを置いてきた。
　ところが、この点に疑問をあらためて投げかけたのが、途中から参加した大石氏だった。大石氏はその時点で文芸チームが到達していた設定内容を受けつつ、「現在の設定を最も理想的なかたちで展開していくと、ヒーローと弟子が敵を探して倒しながら自然の中をゆくロードムービー、といったテイストに行き着くのではないか」と問い直し、重ねて「予算やスケジュールの問題は最終的にはプロデューサー・マターの懸案なので、設定を考えるのが役目のわれわれとしては、初めから予算やスケジュールの都合を考慮に入れて設定を考えることは、あえてしないほうがいいのではないか」と大胆にも提言した。これを髙寺氏が、多少の躊躇は見せながらも受け入れた。きだ氏・片岡に異存はなかった、というよりもむしろ、予算等の問題を髙寺氏に任せることでその軛くびきから解放され、かつ無理だと自ら決めつけていたロードムービーに手をつけることができるのだから、歓迎しないはずがない。
　現実的な判断としては、泊まりがけの地方ロケは無理だとしても、これまであまり特撮作品の撮影で使われたことのないロケ地で、関東地方にある日帰り可能な、かつ風景のバリエーションに富む場所を数多く探し、そこを日本各地に見立てて撮影することでロードムービー調をなんとか維持する、しかし要所ではなんとか泊まりがけの地方ロケも──地方のホテルや企業とタイアップするなどお馴染みの手をあれこれ駆使してでも──実現できるよう努めていく、というところに落ち着いていった。

　最終的にこのロードムービー調が現行作品においてどうなったかといえば、自然の風景の中で敵と戦うというコンセプトは踏襲されつつも、旅をして廻るというコンセプトは断念された。三歩進んで二歩下がる、といったところか。

## ジュブナイルにとって学校とは何か

　次に後者の、弟子が学校へ行くか、それとも行かずにヒビキの妖怪退治の旅にお供していくか、という問題だが、ヒーローが旅をして廻るというコンセプトが最終的に没になった以上、こちらもほうも必然的に放棄された。

　とはいえ、放棄された理由はほかにもあった。

　旅をするヒーローと少年以外にもう少し準レギュラークラスの登場人物、および彼らが登場する風景にバリエーションがないと、バトル以外のシークエンス、通称〝平場〟と呼ばれる部分を構成しづらいのだ。さらに、高校（場合によっては中学）に行かずに旅を続ける少年というのは、やはりどうしてもリアリティを欠くきらいがある。こうした点を考慮して、学校が舞台となるシークエンスを増やす必要がある、という判断に傾いていった。

　しかし、もっと別な観点から学校という場の導入を積極的に活用する狙いもあった。

　本作では、弟子入りする前はさっぱり人間的成長を見せなかった彼が、師の教えを学んで人間的に（もちろん鬼としても）成長する。師の下で修行を積んでいる間はその成長は気づかれないが、いったん学校に戻ったとき、級友や教師がその成長にぶりに気づき驚く。図式化すればこうなる。

・師との旅──弟子は成長する。しかし成長ぶりはよくわからない。
・学校生活──弟子は成長しない。しかし成長ぶりは確認できる。

　つまりは、弟子の成長を（視聴者もふくめ）周囲が確認する場、それが本作で学校という場が担う作劇上の機能になるのだ。単に尺を埋める都合上ではなく、作劇上の機能をはっきりと持たせる使い方をするのであれば、学校というシチュエーションも有効性を発揮するにちがいないと考えたのである。

　現行作品でも三之巻あたりに、ヒビキと知り合って間もない明日夢の成長に級友たちが驚く、というシーンが出てくる（もっとも、三話目でこのシークエンスを出すのは、いくらなんでも早すぎる感は否めないが）。

　当初からジュブナイルをめざしていた本作だが、ジュブナイルにとって学校というファクターは、じつはそれほど扱いやすいものではない。
「ジュブナイル＝学園もの」という短絡的なイメージがあるが、私見ではジュブナイルは、日常から抜け出して未体験の冒険をし、最終的に大人に成長してそこから日常に帰還する、という構造をもつ。したがって学校や学園で繰り返される日常は、最初からジュブナイルの一番面白いところである非日常的な未体験ゾーンの外にある。もちろん学校が最初から最後まで物語の主要舞台となっている作品も珍しくはない。眉村卓原作の『未来からの挑戦』や恩田睦原作の『六番目の小さ夜よ子こ』などがそれに当たるが、それらの作品にしても、日常であるはずの学校がいつの間にか非日常的な空間に変質してしまうので、ジュブナイルとして成り立っているのだ。学校が舞台だから、子どもが主役だから、ジュブナイルになるわけではない。
　この点で髙寺氏と片岡との間には、ふたりとも学校というシチュエーションの必要性を認めていたにもかかわらず、根底的なところで食い違いがあった。ジュブナイルだからこそ学校を舞台にしなくてはならない、と考える髙寺氏に対して、ジュブナイルだからこそ学校から飛び出さなくてはならない、と片岡は考えていた（片岡は、せっかく志望校に合格した少年がその入学式の当日に、校門で待っているという少女をすっぽかして師の下へ走り弟子入りをする、という構想に執着した）。
　両者のこの決定的な食い違いは、しかし表面的な相似のせいで、撮影開始ギリギリまで気づかれることはなかった。

## 世界各地に散在するヒーロー

今回の新番組では、音撃というコンセプトが出る以前の段階からずっと、仲間のヒーローは世界中に散らばっているという設定が支配的だった。したがって仲間のヒーローたちには「世界中に散らばっていて各々の地域で敵と戦っている」と「それぞれに違った楽器の形をした武器を持っている」という属性が割り振られており、それに基づいて「ヨーロッパのヒーローはバイオリン型の武器」「アメリカのヒーローはトランペット型武器」といったふうな具体例が考えられていた。

しかし、鬼モチーフと決定してから以降、必然的に〝和テイスト〟が強くならざるを得なかった。鬼の姿をした〝和〟のヒーローが〝世界〟中に散らばって活躍している──そして彼らが日本に集まってくる──という座りの悪さをなんとか解消しようと試みたが、やはりどうしてもうまくいかない。

ならばいっそそれを逆手にとってみてはどうか、ということで、「二十話ぐらいに壮絶な激闘を設定して、主人公のマスターを生死不明とし、二十一話からは、アメリカ響鬼を主人公にした新シリーズをはじめてしまう手はアリか。オープニングも太鼓調からギター調にしたりして。で、二十六話ぐらいで主人公が帰ってきてダブルライダーをやって、新一号編になるとか」といった、かつて本郷猛役の藤岡弘（現・藤岡弘、）が撮影中にケガを負ったためやむなく採られた非常手段、一文字隼人（演：佐々木剛）＝二号ライダー登場の意図的再現ともいうべき、大胆な提案が大石氏から出されたりもした。

鬼ヒーローの「和テイスト」と、音撃武器のモチーフとなるトランペットやギターといったポピュラーな「西洋楽器」との相性の悪さ、あるいは地球上の各地に散在する「世界ヒーロー」との相性の悪さをどうするか。このうち前者の「和テイスト」対「西洋楽器」については、楽器型の武器はオモチャ制作のスケジュールの都合もありすでにマスト事項になっていたため、いまさら変更しようもない。「和テイスト」対「世界ヒーロー」のほうはなんとか現実的に解決可能のように思われた。日本出自の鬼ヒーローがなぜ世界各地に散らばって活動

しているのか、その理屈づけをめぐっては以前から検討を重ねてきたので、それなりの見通しがなくもなかったからだ。

しかしこの「和テイスト」対「世界ヒーロー」の問題は、意外なかたちで解決した。九月前半のある日、唐突に髙寺氏から「世界ヒーローでなくてもよくなった」と言い渡されたのである。つまりは、仲間のヒーローが「世界の各地」にいるというコンセプトを捨て、規模を縮小して「日本の各地」にいるとすることで、「和テイスト」との相性の悪さを解消する（正確には無効化する）ことになったわけだ。

判断が急転回した理由はさだかではないが、要するに、パッケージ感を強めるために「和」に絞ったほうがいいという東映サイドの判断がある一方、バンダイ＝プレックスサイドとしても、響鬼以外のヒーローのデザイン作業を重ねていく過程で「世界ヒーロー」にデザイン的なメリットをあまり感じなくなっていったのだろう。鬼＋楽器だけでデザインモチーフとしては十分なのに、そこへさらに「アメリカのライダーならカウボーイ調のデザインで」といったお国柄的デザイン要素を加えるのは、たしかに過剰だった。

こうしてようやく「日本のヒーロー」という設定が固まりだした。

## やっと固まってきた世界観

九月前半のこの時期に大石氏が起草した「響鬼たちの大まかな設定案」という題のペーパーがある。こののち間もなく開かれたテレビ朝日に対する番組プレゼンテーションでもこれが修正されて提出された。一部を抜粋してみよう。

古来より、鬼になる人々はいた。

現代でいうところの超能力者やミュータントである彼らは、青年期のある頃に鬼の能力に覚醒。やがて山に籠こもって鬼になると、妖怪

や悪しき魔物たちから人々を守る鬼神となって、人々から崇あがめられてきた。
そんな歴史の中。鬼たちは己の能力を知り、鬼への変身術を体系として把握。新たに鬼に変身する若者たちに道を示す流派を作り上げていった。
鬼たちと鬼に救われた人々で作られたこの流派は「鬼士（仮）」と呼ばれ、日本各地にその組織を広げ、現在もなお、人々を守る影の組織として活動を続けていた。
また、鬼と彼らの協力によって、妖怪や魔物が嫌がる清めの音によって、魔物を退治する「音撃」が考案。現代にいたるまで、用途に合わせたさまざまな音撃武器が作り出されていった。
そして、音で戦う鬼の戦士たちは「響鬼（仮）」と呼ばれるようになった。

周知のとおり、ここに出てくる「鬼士（仮）」が現行作品では「猛士」に名称が変わるのと、「響鬼（仮）」が集合名詞的に扱われている点を除けば、現行作品の基本設定がここに姿を現していることが読み取れるだろう。
また、同ペーパーには次のような箇所もある。

現在、日本各地には44人（仮）の響鬼がおり、それぞれ自分の跡目を継がせる鬼候補の弟子を連れ、各地で活躍している。魔物と戦うプロとしての技を持つ彼らは、あらゆる音撃武器を使いこなすことが可能だが、それぞれに得意技をもっており、互いに協力しながら、各自の得意技を生かした魔物退治を行っている。
例えば、陸の魔物が出現した場合は、雷打法を得意とする響鬼が、現地に急行。さらにそこに空の魔物が合流した場合などは、退風法を得意とする響鬼が助っ人に現れ、タッグで魔物を退治していく。

「44人の響鬼」という表現が、劇場版のサブタイトルの一部『〜七人の戦鬼』を連想させて興味深い。九月十四日付けのきだ氏提出のペーパーにはこれに対する感想が書かれていて、「番組には登場しないものの、仮に44人の響鬼がいるとする」のはいいが、「とはいえ、日本ヒーローとした場合、44人はやはりちと多い気が…。せめて、北海道、東北、関東、近畿、四国、中国、九州…くらいの分け方かなあと」とある。ここから、現行作品に登場するユニークな設定の中でもひときわ意表をつく、関東地方を担当する鬼たちの出動・待機に関する「ローテーション表」までは、そう遠くない。

　また、鬼が得意とする音撃武器によって戦う相手も変わってくる、という設定もここで確認できる。太鼓は響鬼、ラッパは二号ライダー、ギターは……というぐあいに音撃武器をそのライダー専用にするのではなく、あくまで最も得意とする武器という意味合いに止めるのが、ここでの狙いだ。そうすることによって、例えば、響鬼があまり得意ではないラッパ型の音撃武器を使うと、ターゲットとの距離の取り方や音の高低・強弱の付け方が上手く行かずに、敵に致命傷を与えることができず取り逃がしてしまう、というようなシチュエーションも作ることができる。誰がどのように使っても満遍なくつねに完全な威力を発揮できる万能武器、というものを排除して、使うほうの側の能力の高低によって武器の威力が変わってくる、という描写はぜひやってみたかった。

　こうしてなんとか固まってきたヒーロー周りの設定・世界観を企画書としてまとめて臨んだのが、テレビ朝日へのプレゼンテーションだった。

## テレビ朝日からの注文

　九月十六日、六本木のテレビ朝日本社で、テレ朝のメインの担当プロデューサーである同社編成制作部映画部の梶淳氏らを交えての打ち

合わせが行なわれた。

目的は、次期〈仮面ライダー〉シリーズのコンセプトや概要についてテレ朝にプレゼンテーションを行ない、了解を得ることである。これまでの打ち合わせの中で最も規模の大きい集まりで、テレ朝サイドと髙寺氏との間で事前のやりとりは行なわれていたものの、オフィシャルな会合はこれが最初（かつ放映前では最後）だった。旭通、石森プロからも複数名が参加し、東映からもきだ・大石・片岡の文芸チームほか髙寺氏の上司にあたる鈴木武幸氏も加わった。

しかし、当日のプレゼンテーションに向けて戦略・戦術を練ってきた肝心の髙寺氏は、急な体調不良のため急遽欠席となった。中心人物がいないことで、打ち合わせは混乱を来きたした。東映サイドが用意した比較的簡潔なペーパー（髙寺氏の指示で大石氏が書いたもの）を読んだテレ朝サイドからいろんな質問が飛んだが、それに回答する人物が不在なのだ。もちろん文芸チームでもある程度答えることはできるが、なにせこの場とこのタイミングで話すべきことと話さないほうがいいことの区別を心得ている髙寺氏が不在である以上、うかつなことは口にできない。当然文芸チームの返答は歯切れの悪い曖昧なものとならざるを得なかった。終しまいには、同席していた梶氏の上司でもある別のプロデューサーが「これでは何のための打ち合わせかわからない」と語気を荒げる一幕もあり、文芸チームは面目を失った。

テレ朝サイドからはまず、放送中の『剣』をはじめ近年の〈仮面ライダー〉シリーズについて以下のような感想・質問・要望が出された。

（１）最近の〈仮面ライダー〉は設定が難解で謎解きの側面が大きく、一話でも見逃すと大人ですらストーリーがわからなくなる。途中から見る視聴者にもわかるようにしてほしい。

（２）また、近年は登場人物の数も多く、各々の人間関係を把握するの

が厄介だ。関係性をスッキリさせてほしい。
（３）画面が暗い印象があるので、もっと明るく見えるような演出上・照明上の工夫を。

このうちの（１）と（２）について、文芸チームは許される範囲内で回答した。（１）についてはまったく同感で、いわゆる〝謎引っ張り〟は考えていない、また（２）についても、誰が敵で誰が味方なのかよくわからなかったり、ライダー同士が殴り合ったりするものにはしない、と答えた。〝内ゲバ〟はもうたくさん、というのは文芸チームの当初からの基本事項だったので、高寺氏が不在でも返答するのに困らなかった。

さらにテレ朝からは、今回出されたペーパーについての感想・質問・要望が出された。

（４）5□1 chは現在は放送技術的に無理。
（５）鬼というモチーフはただでさえ怖い印象になりがちなので、ダークコミック系の怖いヒーローにならないようにしてほしい。
（６）先代の響鬼を第一話に登場させられないか。
（７）〝イケメン〟は引き続き登用すべきだ。
（８）途中で弟子の少年を変身させてはどうか。

このうち（７）の〝イケメン〟を出せという要望については、今回のヒーローには従来よりも年齢が若干高めで安心して見ていられる程度の演技経験のある俳優を起用する、というのが文芸チーム内ですでに了解されていたが、高寺氏不在につきその場での明確な返答は避けた。

返答に窮したのはとりわけ（８）の要望だった。このアイディアをその場で思いついたのは梶氏の上司の先ほど声を荒げたプロデュー

サーで、「このくらいの仕掛けは盛り込むべきだ」とかなり強い口調で主張した。

　しかしじつのところ「少年は最後まで変身しない」という方針が、すでに事実上の既定事項となっていた。これは、少年自身が変身してもオモチャの売り上げに結びつかない、というバンダイサイドの予測がすでに出されていたためである。

　少年をシリーズの途中で変身させるというアイディアは、それ自体としては検討の余地がまったくないわけでもなかったが、文芸チーム内でも〝少年は最後まで変身しない〟がもはや不文律になっており、「最終話のラストシーンで、少年が師から受け取った音叉で初めて変身する（正確には変身後の姿になる直前、少年の体が光に包まれるところで終わる）」というイメージが繰り返し語られていた。したがって、バンダイサイドにとっても東映サイドにとっても既定事項になっていたが、そこに想定外にもテレ朝サイドから少年を変身させる案が急に再浮上してきたわけである。

　かのプロデューサーにしてみれば、キーパーソンの不在で打ち合わせが顔見せの挨拶程度の意味しかなくなってしまったうえ、文芸チームとやらも男三人が雁首を並べながら歯切れの悪い回答しかしないため、業を煮やしてハッパをかけてみた、というところなのだろう。本来ならこの事態を上手く収めるのが髙寺氏の役割だが、その当人がいないため、文芸チームはどのように対処してよいものやら判断がつかなかった。きだ氏などは、言いたいことが言えない苛立たしさと先方の頭越しの物言いにかなり憤慨していた様子で、「われわれライター陣をつまらない〝政治〟に巻き込まないでほしい」と不満を口にした。

　要するに、従来の〈仮面ライダー〉のコンセプトから大きく外れるこの『響鬼』なる新番組が、現在下降傾向にあるこの枠の視聴率を回復させる切り札になるかどうかについて、その新奇さゆえテレ朝サイドとしてはいまひとつ確信がもてないでいる、その点で説得力のある

説明がほしい、かつて『クウガ』をヒットさせ平成の〈仮面ライダー〉シリーズの端緒を開いた髙寺氏ならきっとやってくれると思いたいが、その髙寺氏が欠席では不安がつのる、ということなのだろう。もちろん件の途中で少年が変身するアイディアが採用されることはなかったが、その後梶氏が文芸打ち合わせに一、二度顔を出し、基本コンセプトの説明を求めることがあった。

## 師は弟子に何を教えるのか

響鬼＝ヒビキが弟子である少年にいったいどんなことを教えるのか、言い換えれば、どのような修行を積めば鬼になれるのか──。じつは片岡が最もこだわり、またチャレンジしたいと考えていたのが、この問いに可能なかぎり答えを出すことだった。

この種のエンターテインメント作品に師と弟子が登場する場合、その両者間で伝えられるのは、じつは中身のハッキリしない秘伝や奥義のたぐいであるか、あるいは人を煙にまく精神論、最大限具体的に言ってもせいぜい肉体の鍛錬どまり、というのが相場と決まっている。それもそのはず、教えの中身を具体的に描こうとすればするほど、嘘っぽくなってしまうからだ。かの『スター・ウォーズ』シリーズでも、何を学ぶとジェダイ・マスターになれるのかについて具体的に描写することを、賢明なジョージ・ルーカスは巧みに避けている。

ヒーローとしての特殊な力を身につけるための教えの内容を可能なかぎり具体的に、視聴者に納得してもらえるようなリアリティをもって描くこと──これに片岡はチャレンジしてみたかった。もちろん何を学びどんな訓練をしたところで人は鬼にはなれない（というか鬼そのものが空想上の存在だ）。ゆえにこのチャレンジは初めから敗北が必至だ。かといってここを避けて通ったのでは、わざわざ師と弟子という設定を選択した意味が半減する。なんとかして一矢報いることはできないものだろうか──。

敗北が運命づけられたこのチャレンジにおいて、ポイントは以下の点にある。実践したからといって鬼になれるわけではないことを視聴者は十分わかってはいるが、それでも実際に試してみたくなるような、そして、試してみると（むろん鬼にはなれないが）何がしかの効果（変化）が期待できるような、そんな具体性を教えにもたせること。メインの視聴者である子どもたちにも実践できて、しかも何らかの効果がある、そのような教えをいくつか描くことで、見ている子どもたちに、あたかも自分が響鬼＝ヒビキに弟子入りして教えを受けているかのような参加意識をもってもらいたい。それが少しでも達成できれ

ば、この敗北にも意味はあると考えた。

　そのような狙いで片岡が提出したペーパーから、文芸打ち合わせの席で好評だったものを二、三拾っておこう。

■集中力とラッキーカラー

歩　「戦いに勝つ秘訣みたいなものって、あるんですか？」（※歩とは弟子の少年の仮称）

ビキ「そうだなあ……戦う前に『今日のラッキーカラー』を２つ、決めておくことだな」

歩　「ラッキーカラー、ですか」

ビキ「そうだ。そしていざ戦いになったら、まず相手にその２つのラッキーカラーがあるかどうかを見つけるんだ。もし１つでもあったら、その戦いはたいがい勝ちだね」

歩　「そんなんで勝てるんですか？」

ビキ「あっ何、その眼、疑ってんの？　いやだなあアユちゃん」

歩　「いや、そういうわけじゃないんだけど」

ビキ「オマエね、師匠に対する尊敬の念みたいなのって、もう少し持ったほうがいいと思うよ」

（のちに歩は、学校の体育の授業で『ラッキーカラー』を試してみたところ、それによって集中力が高まり、試合に勝つことができた。その後日のこと。）

歩　「こないだマスターが言ってた『ラッキーカラー』、利き目がありましたよ」

ビキ「そうか……何でも言ってみるもんだなあ」
歩　「エッ？」

あるスポーツ選手は、試合中に逸れようとする注意を引き止め集中力を高める方法として、試合場に入ったら観客席の一番遠くの列を見渡して、赤・青・黄・緑の４つの色を探し、次に自分の近くに目を移して同じ色を探す、というコンセントレーションの方法を実行し、効果を上げているそうです。

ここではその「アイ・コントロール」と呼ばれる方法を「ラッキーカラー」という仕掛けに落とし込んで、ちょっとしたおかしみを狙ってみました。

ラッキーカラーが２つ、というのは、１つだと見つからない可能性があるため。歩が「もし２つの色ともに見つからなかったら？」という質問に対してヒビキが「危なそうだったら、５つぐらい用意しときゃいいんじゃねえの」と答えるやりとりがあっても面白いかも。

■リラックス

（弟子として初めて実戦に補助参与した歩だが、極度の緊張で、与えられた役割を満足にこなすことができない。その時、響鬼が歩にアドバイスする。）

歩　「（緊張で声にならない）あ、あ……」
ビキ「目をつぶって頭の中に二等辺三角形を描け……二等辺三角形が出てきたか？」

「ハ、ハイ」

ビキ「よし。じゃあ、その二等辺三角形の頂点をどんどん下げていくようにイメージしてみろ……まず正三角形だ。できたか？」

「……できました」

ビキ「正三角形ができたら、さらに頂点を下げて、鈍角になるようにイメージしてみろ。できたら教えろ」

「……頂点が鈍角になりました」

ビキ「最後は頂点が底辺にくっついて、三角形が１本の線になってしまうようにシメージしろ」

「線になりました」

ビキ「早いな。普通はもっと時間がかかるものなのにな（※ここは少々リップサービス）。よし、目を開けていいぞ。これでオマエは落ち着きを取り戻した。行けるな？」

「ハイッ！」

緊張にしてる選手をリラックスさせるために、以下のような方法を採用して効果を上げているトレーナーがいます。

その方法とは、緊張している選手に目をつぶらせて、紙の上に三角形を描くようにイメージさせ、その三角形の頂点をどんどん下げていくようにアドバイスする、というもの。緊張している選手の描く三角形は決まって鋭角的なのだそうです。

心理的に不安になっている選手に対して「落ち着け」などといった指示を出しても効果が期待できないので、選手の意識を試合から切り離し、三角形というイメージしやすい形に集中させ、選手の複雑な心理状態を三角形に投影させることが、選手の精神的安定の回復に意外なほど効果がある、とそのトレーナーは言っていました。

と、このようなものである。もちろんもう少しキャラクター番組

チックなデコレーション（例えば秘伝の呪文のようなもの）を施すべきかもしれないが、こうした教えなら子どもにも「実践」と「効果」が望めるだろう※。現行作品で実現しなかったのが残念と思える、数少ないアイディアだった。

※ちなみに現行作品の後半部には明日夢と桐矢京介（演：中村優一）がウサギとびをするシーンがあるが、ウサギとびは現在、膝関節、およびスポーツ医学で「キネティック・チェーン」と呼ばれる上半身と下半身をつなぐヒンジの役目をする大殿筋を傷める可能性が高いとの理由で、ほとんどのスポーツトレーニング・シーンから排除されている。つまり、見ている子どもたちにマネしてもらうと困る類の鍛練だ。往年の作品でいえば、同じ東映作品の『柔道一直線』に必殺技〝地獄車〟の特訓シーン──綿布団にくるまった状態で石段を前転しながら落ちていく、というもので、マネをした子どもがケガを負ったことがある──が思い起こされるが、昔ならともかく今日でもそういったところに無頓着なのには、オンエアを見ていていささか驚いた。

いろんな面で健闘した現行の『響鬼』だが、こと教えに関するかぎり、なんとなく聞こえはいいが内容の薄い紋切り型の精神論か、実践ができない／薦められない肉体訓練以外のものは見られず、新機軸を打ち出すことには成功しなかった、あるいは意図して避けたようだ。

## オープニングは屋久島で

九月下旬にもなると、年間のシリーズ構成を具体的に見通す作業と、第一、二話のプロットを詰めて準備稿に仕上げる作業が急務となってきた。当初のスケジュールでは、十月の上旬には第一、二話のシナリオが完成していなくてはならない。にもかかわらず、これまであらゆることを検討してきたが、完全に決まっていることがらがまだ何ひとつない状態なのだ。この手の作品づくりに初めてたずさわる片岡は、こんなペースで本当に間に合うのかとおおいに不安にかられつ

つも、髙寺氏ら経験者の手腕を信じるよりほかなかった。
　ただ、ひとつ決まりかけていることがあった。
　それは、第一、二話を当初考えていた外国ロケではなく、屋久島で撮影してはどうか、というアイディアだった。〝世界ヒーロー〟案が退けられ、かつ都市部ではなく地方の自然の中で戦いが展開される番組になることが予想されたので、その最適な舞台として日本でいちばん手つかずの自然が残っている場所、屋久島が選ばれたのだった。

　そして土田真通・大森敬仁両氏──東映のプロデューサー集団の若手で、おもにキャスティングやオーディションの面で髙寺氏をサポートするために夏以降加わってきた──およびスタッフ若干名が、さっそく実際に現地にロケハンに向かった。
　このロケハンはかなり成果があった。
　屋久島にアクションシーンが撮れそうな場所があるとは最初から期待していなかったが、土田・大森両氏が持ち帰ったビデオを見ると、屋久島の森を少しでも傷つけるような撮影はしてはならないことを再認識させられた。それでも、集落や観光客用のパーキングエリアからさほど離れていない場所で、鬱蒼とした亜熱帯の森の雰囲気が十分に感じられる場所があり、撮影も可能だとのことで、それなりの目め処どは立ってきた。
　また、島に生息する動植物についての情報、有名な縄文杉（屋久杉のうちとくに長寿のもの）が生えている場所までの所要時間、空撮の可能性、天候・気象についての情報（縄文杉の森は年中霧が立ちこめているせいか、気温はイメージほど高くない）、森に迷って行方不明になる登山客の有無（年に一人ぐらいはいるらしい）など、ストーリーを組み立てるにあたって有益な情報が数多く得られた。また、撮影には使われなかったが、屋久杉で作られた銅まわりの太い大太鼓もあるとのことだった。

　こうして第一、二話の舞台として屋久島がフィックスされ、複数の新しいプロット、そしてきだ氏による準備稿とその改訂稿が生み出さ

れていく。

## 最初の屋久島プロット

　そうした屋久島を第一、二話の舞台としたプロットのうち、最初に出されたものをまず見てみよう（ただしこのプロットは、屋久島のロケハン前のタイミングで書かれたものである）。

**2004/10/4**　提出用　メモ２
（＃１、２ 新プロット）

第１、２話の新プロット

■第１話「ヤホツのウブズメ・前篇」

　幻影のようなセピア色の風景。大木の前で薪たきぎを囲んで踊る鬼たち。それを物陰から見ていたひとりの幼い子どもが、鬼たちの踊りを見ているうちになんだか自分も踊りたくなって、とうとう物陰から飛び出して踊りの輪に加わった。初めは驚いた鬼たちもすぐに歓迎してくれ、子どもと一緒になって踊った──。
　それから10年後。
　祖父の葬式に出席するため、ひとりの少年が東京の郊外から屋久島へやってきた。少年はそこで祖父の形見として、くすんだ円盤状のもの（じつは屋久島に配備されていたオオカミ型ＤＡ）をもらう（※1）。それは、幼い頃屋久島に遊びに来たときに、一緒に踊った鬼から褒ほう美びとしてもらったものだった。その時は幼い子どもが行方不明になったと村中が大騒ぎになったが、数日後に少年は何食わぬ顔でひょっこり戻って

きた。「鬼さんと一緒に踊りを踊ってた」「鬼さんからお土産をもらった[※2]」と言っても誰ひとり信じてはくれなかったが、祖父だけは信じてくれ、円盤を家宝として神棚に大切に飾っておいてくれたのだった。

その夜、月の薄明かりの下、屋久杉の前で鬼の面をつけた（と見える）男たちがカッコよくもユーモラスな「鬼踊り」を舞っている[※3]のを目撃する。それは、少年が幼い時に迷い込んだ洞穴の中で目撃したのと同じ光景だった。長いこと誰に話しても信用してもらえず、そのうちに自分でもあれは夢だったと思うようになっていたが、やっぱり本当だったんだ、と少し嬉しくなる少年。そのうちに空が白みだし、霞のように鬼たちの姿が消えていった。やはり夢なのだろうか……。

少年が屋久島から５日ぶりに学校に戻ってきた。しかし「お土産を買ってくる」と約束していた親友の姿がない。少年が屋久島に旅立った直後から病気で休んでいるということだが、噂では行方不明になっているらしい。どうせ今流は行やりのプチ家出にちがいない、他人のよりも目前に控えた受験勉強で自分自身が手一杯だ、とでも言わんばかりに、すでにクラスメイトの関心は薄れつつある。少年が放課後になると親友の行きそうな場所を訪ね歩くようになってもう１週間以上が経つが、なんの手掛かりも見つからない。少年が背負ったデイパックの中には、親友に渡すはずの屋久島土産とともに、祖父の形見の円盤が入ったままになっていた。

とある場所まで来たとき、不思議なことにデイパックの中の何かが突然動きだした。その何かが、デイパックごと少年をどこかへ引っ張っていこうとする[※4]。しばらく少年を強引に引き摺ずっていたかと思うと、そのうちにパタリと動きが止まった。恐る恐るデイパックを開けてみたが、動くようなものは元から何も入っていない。その時少年は、近くの土の中から人間の手が出ているのを発見する。土をのけてみると、それは、探していた親友だった[※5]。

親友を掘り出そうとしたその時、魔物が現れ、少年に襲いかかった。間一髪のところを救ったのは、デイパックの中から飛び出てオオ

カミの形に変形した円盤だった。果敢にも魔物に飛びかかり噛みつくオオカミ型ＤＡ。しかし圧倒的な体格と力の差によって弾き飛ばされる。再び少年に襲いかかろうとする魔物。

　しかし、そこに太鼓の音が響いた。攻撃の手を止め、あたりを警戒する魔物。そしてひとりの男が登場した。男は腰に差した音叉を叩いて鬼の姿に変身した後、太鼓のバチのような武器を手に、魔物に挑んでいった。その姿は、少年が幼い頃に見た鬼と同じ姿をしていた。

＊　＊　＊

※1　鬼はかつて少年の祖父が魔物に襲われたところを助けたことがあり、再度の魔物の出現に備えてＤＡを配備していた、という設定。

※2　それとなく伝説・昔話をベースにする。ここでは「瘤こぶ取り爺」。

※3　１号〜４号ライダーまでの全員が集まって踊っている。ただし、顔はまだはっきりとは見せないでおく。

※4　いわゆる〝ピョン吉（『ど根性ガエル』）状態〟。

※5　ここでは「花咲か爺」がベースになっている。

■第２話「ヤホツのウブズメ・後篇」

　鬼の攻撃にたじろいで逃げだす（※1）魔物・ヤホツのウブズメ（※2）。後に残った鬼は、まさしく屋久島で少年が目撃したあの鬼のひとりであり、そしてまた幼い頃に一緒に踊った鬼に間違いなかった。鬼は、魔物に弾き飛ばされて元の円盤状に戻ったＤＡをそっと拾い上げ、いつのまにか姿を消した。

綿のようなものにくるまって地中に埋められていた親友は、まだかすかに息があった（※3）。少年が親友を掘り出そうとすると、そこにひとりの女が現れて少年を手伝った。女は、被害者を手際よく車に運び込むと病院に搬送した。その様子を物陰から見ていた鬼は「頼むぞ」と声をかけながら１枚のディスクを放り投げ、それに向かって音叉を鳴らした。するとディスクはタカ型に変形し、車の後を追い掛けていった。

搬送途中で女は、今回のことを他人に口外しないよう少年に固く口止めするとともに、この事件に首を突っ込まないよう釘を刺した。女は鬼のことを「響鬼」と呼んで、「猛士・車圭子」と書かれた名刺を差し出した。

その頃とある場所では、ひと組の怪し気な格好をした男女がボソボソと話をしていた。何を話しているかは皆目わからないが、その会話からは「ヒビキ」とか「ウブズメ」といった単語が漏れ聞こえていた。

ヒビキ（人間体）は基地に戻っていた。壊れたオオカミ型ＤＡを丁寧に修理しながら、例の女と話をしている。「残されている史料どおりなら、ウブズメは一度狙った獲物はしつこく狙ってくるはずだが、他にも怪しい動きが出てきてるし、オレがずっと張り付いている訳にもいかない。いちおうＤＡを飛ばしてはいるが……。とにかくヤツの巣を見つけなくては」と語るヒビキ。「今回の大量発生の兆しは、アナタの言っていたとおり、どうやら自然発生とは違うみたいね。忙しくなるわ。準備はできてる」と圭子。

病院のベッドに横たわる親友を見舞う少年。親友はかなり衰弱しているものの、命に別状はないとのこと。意識の回復した親友に事の次第を訊ねてみるが、塾の帰りに背後から掴まれた後の記憶がまったくないと言う。少年もあえて魔物や鬼のことは話さなかった。親友の欠席は、初めから病気療養ということで片づけられた。病室の窓の外の木には、いつのまにか例のタカ型ＤＡがとまって様子を伺うかがっている。

少年は受験勉強の日々に戻っていたが、件の出来事が気になっていまひとつ勉強に身が入らない。何かと少年を気き遣づかうガールフレンド。

病室にひとりの看護師がやってきた。何か素振りがおかしい。じつはその看護師は、ウブズメが化けていたものだった。窓の外でタカ型ＤＡが光と音を発信して、魔物の出現をヒビキたちに知らせている。看護師は少年の親友をさらって病室を抜け出した。追跡するタカ型ＤＡ。そして、たまたま看護師が親友を連れ出すところを見かけた少年もまた、その後を尾けていった。

巣に到着し、連れてきた獲物に糸のようなものを吐きかける看護師。その時、ＤＡの発信音がひと際高く鳴った。そしてヒビキが登場。看護師の体の一部が特殊武器化してヒビキを襲うが、それを余裕でかわす。

とうとうウブズメが正体を現した。それを見てヒビキも変身。それを見てさらに極彩色の腹部を大きく膨らませて、響鬼を威嚇するウブズメ。激しいバトルが繰り広げられる。最後は、響鬼がターゲットディスクを投げつけ、ウブズメの体に貼り付いたそのターゲットディスクを音撃棒で連打した（※4）。するとウブズメは、断末魔の叫びとともに、大量の羽と化して崩れ去った。勝利と鎮魂の舞（アフター・ウォークライ）を舞う響鬼。

一連の様子を目撃した少年のモノローグ──「この時ボクはまだ、この鬼に自分が弟子入りすることになるとは、思いもしなかった」。

＊　＊　＊

※1　巣を探し出すためにわざとここでは止めを刺さずに泳がせている、という設定。

※2　ヤホツの漢字表記は「夜発」。ウブズメの元ネタは、妖怪「姑う獲ぶ鳥め」と土地の氏神

を意味する「産うぶ土すな」。動物モチーフは、求愛行動として赤い腹を大きく膨らませるグンカンドリや、独特な巣を作ってメスを誘い込むアオアズマヤドリ。

※3　親友を魔物に殺されたことにすると、少年の弟子入りの動機（親友の敵討ち）としては十分だが、その一方で暗くなりすぎる懸念がある。ここでは生きていることにした。

※4　第１話めですでに音撃を見せるか、あるいは２話めにとっておくかは、一考。

　このプロット「ヤホツのウブズメ」では、たしかに冒頭の舞台に屋久島が選ばれてはいる。しかし、屋久島の自然の中で響鬼と敵がバトルを繰り広げるシークエンスはなく、そもそも響鬼＝ヒビキが屋久島に現れていない。たんに話のとっかかりとして屋久島が舞台に選ばれているだけである。その理由は、屋久島の大自然の中でのバトルが（実際に撮影が可能かどうかという現実問題も含めて）まだイメージできていなかったためだが、これ以降の第一、二話のプロットはほぼすべて屋久島がメインの舞台となっている。

## 将棋になぞらえて

　この時期になってようやくヒビキと少年以外のレギュラーキャラである仲間のライダーとサポート集団「猛士」のメンバーの設定が固まってきた。

　ここに、大石氏の手でまとめられ十月中旬に関係者に配られたオフィシャルな企画書がある（ネーミングについてはまだ仮のまま）。扉に「ドンドコドンドコドンドンドン！／勇壮な鼓動と共に／今、伝説のヒーローが新生する。／２００５年、仮面ライダー　リ・ボーン!!／仮面ライダー響鬼（仮題）／２００５年１月30日（ＳＵＮ）ＡＭ８時スタート」とリードの書かれたこの「新番組　企画書」から、関連箇所を引用しつつ、それぞれのキャラクターについて見てみることにする。まずは「猛士」そのものの解説から。

■猛士（たけし）

魔物と戦う民間組織で、下は10代から上は１００歳まで、老若男女さまざまな人々から構成される。その起源は平安時代にまでさかのぼり、当時の鬼と人間が協力して妖塊を倒した事件をきっかけに、各地の鬼たちを結び、鬼を助力する人々の集まりとして発足した。

大別して鬼に変身して前線に立つ「角」と、その弟子「小角」、変身はせずに鬼たちをサポートする人「飛車」がいる（角と飛車の関係は、スポーツ選手とエージェントのような関係にたとえられるかもしれません）。

角＝鬼たちは移動中もディスクアニマルが収集したデータ解析などを行うため、自ら自動車などの運転に時間を割さくことが困難となる。そのため、「飛車」の人々はドライバーとして「角」を助けるのが主な役割となっている。ドライバーの他にも、現地での食糧確保などなど、サポート全般を行う。

山川を捜索、調査するのに便利なため表向きはオリエンテーリングを主催するＮＰＯ団体「猛士」を主催。団体の本部は奈良県の吉野にあり、ここには猛士の代表であり、鬼たちの精神的な支えになっている鬼の老師をはじめ、かつて鬼に変身して活躍したＯＢたちが修行場などを擁している。また東京の北千住には事務局本部があり、甘味処を兼ねるこの事務局が、主にヒビキたちのたまり場となっている。このほかに日本全国数十箇所に支部を擁しており、それぞれに各地方の鬼たちをサポートしている（ちなみに各地の猛士は、肉屋、散髪屋、眼鏡屋、傘屋、下駄屋などのちょっと古いかんじのお店を経営していることが多い）。

猛士全体として、共通の布地で作られたテント、バッグ、各種衣類（変身によって衣類が破れてしまうため）などを発注生産しており、響鬼ら実働部隊に支給している（とはいえ、個人の趣味もあるので全員が同じものを身に着けたり、使ったりしているわけではない。支給品なので装備が安上がりにすむといった程度）。ちなみに次代の鬼は、一般の少年をスカウトしたり、サポート役「飛車」の子供たちの中から育成される仕組み。

組織の中でどのようなポジションを占めどのような働きをするのか

がイメージしやすくなるように、組織全体を将棋（のルールというよりは駒）になぞらえている。細かいところを言えば、この企画書では香須実は「飛車」に当たるが、現行作品では「金」に格下げされている──「角」であるヒビキよりも香須実が〝格上〟なのはまずい、という判断があったのだろう──などの異同はあるが、将棋になぞらえるアイディアそのものは現行でも採用された。

　たしかに一見ユニークなアイディアではあるのだが、しょせんは〝ふと思いついた楽しい飾り付け〟の域を出ず、作品の内容・コンセプトそのものから必然的に生み出されてきたものではないため、現行作品中でも使い切れずに終わったきらいがある。〝鬼〟と〝音撃〟以外にさらに〝将棋〟というファクターまで欲張って入れ込んでしまったのは、パッケージ感という観点から疑問が残らざるを得ない。

　しかし、もっと根本的な問題がある。それは、鬼を組織の中で働く一員として描くのがはたして良かったのかどうか、という問題である。ヒーローの戦いを組織的活動の一環として描くとなると、それがどんなに〝花形職種・職場〟であろうとも、とたんにヒーローが〝組織の都合と論理と命令の下、役割分担をきっちりこなす歯車のひとつ〟に見えてしまう危険性があるのだ。

　とはいえ、ヒーローはいつだって孤高であるべきだ、と言いたいわけではない。他者とともに戦うヒーローを、〝組織が与える役割分担〟の視点からではなく〝自発的な連携・連帯〟の視点から描くことだって可能なはずだ、しかもそのどちらも『クウガ』ですでに──しかもかなり上手く──やってしまったことなのではないか、と言いたいのである。ヒーローは普通の人間とともに敵と戦うとした場合、それはどんなふうに描かれるべきか、という観点から見たとき、『響鬼』は『クウガ』から明らかに後退してしまっている。なぜか？

　答えは簡単だ。『響鬼』の本来の狙いは、ヒーロー（大人）は弟子（子ども）に何を伝えるのか、裏返せば弟子はヒーローから何を学ぶのか、ということを描く点にあるのであって、組織描写にはないから

だ。だから、将棋というアナロジーまで用いて組織を細かく設定し、その中の一員としてヒビキが活躍するさまを描こうとしても、今回の作品ではそこに主たる力点が元々置かれていない以上、どうしても中途半端なものにならざるを得ないだろうし、事実そうなってしまった。

その他細かい異同としては、事務局本部が柴又ではなく北千住にある点などが挙げられる。

## 「猛士」な人々

続いて猛士の主要メンバーについて検証する。まずは件の企画書の引用から。

◆車圭子（くるま　けいこ）20代前半
鬼をサポートする猛士のメンバーで、ヒビキが乗る専用車を運転するドライバーとして活躍する。ヒビキは移動中も敵の分析を行ったり、休息をとったりする必要があるため、ヒビキが移動や食糧確保などにわずらわされず、妖塊退治に専念できるよう、助力する。
正義感が強く、父が猛士の事務局長をしていたことから、幼い頃から鬼たちの存在を知り（故に全国の鬼とも親しい）、高校卒業後に鬼をサポートする猛士の一員となった。
少々おっちょこちょいな側面も持っており、時に失敗をしては年下の歩に笑われることもあるが、根が真面目な努力家なので、失敗しても憎めないヤツ。
ヒビキが歩という弟子を迎えいれたことを良いことだと考えており、時にヒビキと歩の心をつなぐ役割を担うこともある。
女性にしては力持ちで体格もがっしりしている。ヒビキが怪我をしたときなどは、ヒビキを担いで現場から運んだりもする。

◆車香織（くるま　かおり）20代後半
　鬼をサポートする猛士のメンバーで、ヒビキのドライバー役をしている圭子の姉。
　猛士の主に経理を担当しており、理知的なタイプの女性。普段は主に父を手伝って甘味処で働いているが、時に圭子が所用でヒビキを助けられない時には臨時のドライバーとして活躍もする。

◆車光男（くるま　みつお）50〜60代
　鬼をサポートする猛士の事務局長で、香織と圭子姉妹の父。北千住で「きびだんご」を名物とする甘味処『鬼さん』を営んでおり、そこがヒビキたち関東近郊に住んでいる鬼たちのたまり場となっている。
　強こわ面もての親父さんで、吉野の本部にいる鬼老師のサポーターとしてかつては大活躍していた。ベテランの先輩としてヒビキや圭子に助言を与える。

　言うまでもなく圭子＝香須実、香織＝日菜佳、光男＝勢い地ち郎ろうである。当初は三姉妹の案もあったが、この頃には完全に二人にフィックスされている。名字の「車」は現行作品では「立花」となった。
「猛士」といい「立花」といい、初期ライダーに対するリスペクトを示すネーミングではあるのだが、他の作品ならともかく「完全新生」を謳っている『響鬼』としては、あえて過去の〈仮面ライダー〉シリーズを彷ほう彿ふつとさせるネーミングをわざわざ付ける必要はないのではないか、と片岡は進言した。
　またこの企画書段階では、ヒビキをサポートするドライバーである圭子のほうが妹で、留守をまもっている香織のほうが姉、と現行作品とは逆になっている点も興味深い。このような設定の入れ替えは、実際の配役が決まる段階で、役者の持ち味に合わせて行なわれる場合がままある。このあたりがアニメとは違う実写作品ならではのフレキシ

ブルなメリット（デメリットになる場合もなくはないが）と言えるだろう。

　いわゆる「おやっさん」についても、「完全新生」を志す本作の場合そのような存在が必要なのかどうかまで議論されたが、結局は採用された。
　経営する甘味処の名前が「たちばな」に変更された点と、「強面」とは正反対のイメージをもつ俳優の下條アトム氏が実際には起用された点が、この企画書とは異なっている。

## 威吹鬼は轟鬼だった？

　次に仲間のライダーについて見てみよう。

■全国の鬼たち
　妖塊と戦う鬼は、全国で数十人活躍している。鬼たちは長い戦いの歴史の中で妖塊たちの出現パターンを知っており、それぞれの妖塊に有効な得意技をもった鬼が、各地で任務にあたっている。例えば、夏場の佐渡には海坊主型の妖塊が出現しやすい、というデータがあり、そのため海の妖塊に有効な技を持った鬼が佐渡に向かう、といった形。また、鬼に変身して戦うことは相当な肉体疲労を伴うものなので、鬼たちはそれぞれ一定のローテーションで休暇をとり、身体を休めることが義務づけられている。

■轟鬼（とどろき）８話より登場予定
　二人目のヒーローで、変身小笛で変身。トランペット型の音撃武器による遠距離攻撃を得意とする。
　奈良県吉野の出身で、代々「猛士」の中心となってきた一門の跡取り息子。いわばエリート的存在の鬼だが、名門の出ながら、自由を愛しており、明るき気さくな男。ある意味お坊っちゃん育ちでもあり、

かなりの趣味人。中でもバイクが大好きで、その趣味を優先するあげく、音に敏感で騒音を嫌う鬼たちの中にあって、バイクで移動する、という変わった一面も持っている。また口が達者で、いつも決まった口ぐせがある（ことわざ、例え話し好き、カタカナ言葉の乱用など）。
20代後半で、響鬼より若い戦士。変身前はトドロキ、変身後は轟鬼と表記される。本名は原田順。

［主なアイテム］
○変身小笛
○音撃管　○○○○○○（小銃→トランペット）
轟鬼が主に使用する音撃武器。普段は銃型で小銃として使用。音撃攻撃時にはトランペット型の必殺モードに変形する。遠距離用の音撃武器で、銃モードで敵に増幅媒体（ラッパが出す音の震動を増幅する鬼石）を撃ち込み、その媒体めがけて「清めの音」を放つことで、敵の体内に音を送り込む。その攻撃は太鼓を30回叩くのと同じ意味で「プォー」という溜めがしばらくあった後、「ブォウ！」という大きな音でとどめとなる。遠距離攻撃の万能武器だが、媒体を撃ち込まないと敵の体内に清めの音を送りこめない点が弱点。
○バイクを好み移動や戦闘でバイクを使う。その代わり専用の乗用ディスクアニマルは持っていない。

■弦鬼（げんき）13話より登場予定
三人目のヒーローで、ブレスレット型の弦楽器で変身。弦楽器型の音撃武器を得意とする。
女性とみまがう中性的な美青年で、ものごしもおだやか。しかし、相当な剣の達人で、剣を使って敵の懐に入り、必殺の音撃を華麗に決める。響鬼と同年代。変身前はゲンキ、変身後は弦鬼と表記される。本名は引田善行。

［主なアイテム］

○変身●●　ブレスレット型の弦楽器（予定）
○音撃武器　音撃弦（予定）
　弦鬼が使用する音撃武器。普段は剣の形をしているが、剣、バックル、鞘を組み合わせることで、「清めの音」を発生させる弦楽器となる。
○ディスクアニマル　ライオンを専用の乗用としている。（予定）

■蛮鬼（ばんき）25話より登場予定
　四人目のヒーローで、大柄の戦士で大変な力持ち。体育会系の弾けた楽しいキャラで、変わったヘアスタイルが特徴。四人の中では一番年下で、轟鬼と特に仲がいい。変身前はバンキ、変身後は蛮鬼と表記される。本名は押田　盤。

［主なアイテム］
○変身××　未定
○音撃武器　未定

　この企画書にいう「轟鬼」の設定が、ほとんど現行の威吹鬼のものであることに驚くかもしれない。その意味では威吹鬼は元々は轟鬼だったのだ。ただし「口が達者で、いつも決まった口ぐせがある」といった設定は、配役が決まってから無くなった。
　なお、弟子（現行の天美あきら）についてはこの「新番組　企画書」にはまだ登場しないが、その後提出された十月末の大石メモで、「13歳　天才系の美少女。同じ弟子仲間の歩をバカにする？」として設定されている。

　また、同じく十月末の大石メモでは「ゲンキをサポートする猛士」という存在が考えられており、「23歳　生真面目？　メガネの男。音撃武器の開発にもタッチ」とある。現行作品では滝澤みどり（演：梅宮万紗子）の原型となったキャラクターだが、当初は男性として考えられ

ていた。

## 敵のヒエラルキー

　次に敵の設定だが、「新番組　企画書」では、妖塊（現行では魔化魍）を生み出すのが童子と姫（これは現行でも同じ名称）、その童子と姫を生み出すのが夜卿（現行ではクグツ）である凄すさと橘（現行では洋館の男・女、謎の男・女など）とされている。これらについても該当箇所を見てみよう。

■夜卿（やぎょう）
　自然の不思議な力を利用して妖塊を作り出す存在。首領にあたる凄と橘は、おそらくは元人間で、自然の不思議な力を利用して不老不死を会得している。今までに何度か鬼たちに滅ぼされているが、その知識は文献や伝承などによって新たな世代の悪人に伝わり、知識を得た人間が新しい夜卿になることで、常にその存在は消えることがない。現在鬼たちと抗争関係にある夜卿は、明治のころ？に文献によって歴代の夜卿の知識を得た凄と橘が中心となっている（元人間であることは裏設定です。あくまでもイメージとして）。

■凄（すさ）と橘（たちばな）
　夜卿の中心となる存在。妖塊を日本各地にはびこらせるため、土つち塊くれから無数の子供・童子と姫を作り、各地に送り込んでは妖塊を作り、育てさせる。その目的は特になく「自分たちだけが知っている不思議な力を使って悪事を働きたい」「人間を困らせたい」、という程度。いわゆる首領にあたる存在で、子供たちからは「おとさま」「ははさま」と呼ばれる。

■童子（どうじorわらし）と姫（ひめ）
　実際に妖塊を創り育てる存在。

　常に男女がペアとなって行動し、その土地土地の気候と、動植物や器物を利用し妖塊を創りだす。
　さらに、妖塊の成長に必要な人間の髪の毛や血などを求めて、里へ降りて暗躍する。人間の姿をしているが、実は凄と橘が土塊からつくり出したもので、人間ではない（姿は子供から老人までさまざま）。凄たちから呼び出しがかかるまでは、都会などで暮らしており、携帯も使ったりもする（普通の現代人として描写）。その人間としての知識を使い、口八丁手八丁で里にうまくもぐりこむ。それぞれに統一された意匠の衣服を身に着けているのが特徴。また響鬼たちのことを「鬼さん」と呼び、戦いの中でも「鬼さんこちら〜」とふざけてみせる。
　気候にあわせて訪れた土地で、妖塊のもととなる動物を選び、それに生を注ぐことで妖塊の卵をつくる（例えば木に止まっていたカブトムシをもとになる動物とした場合。童子と姫が木に口づけする。すると木が怪しい樹液を出してカブトムシを包み、それが卵となる、といった感じ）。また響鬼らとの戦闘に際しては、怪人形態にも変身する。
　凄たちから妖塊創りで認められる（褒められる）ことを至上の喜びとしており、妖塊のことを「子供」と呼んで可愛がる。

■妖塊
　童子と姫によって創られる巨大生物で、全高は約３ｍにも及ぶ。
　人間を襲い食らう存在で、成長後は人間を襲って大暴れする。
　清めの音が弱点で、音撃武器から奏でられる清めの音を体内に注入されると、邪を解かれて石化、水化、樹木化など自然物に帰依する。
　もともとは自然の不思議な力で生まれていたものなので、稀に自然発生のものも出現する。

『古事記』をはじめとする日本の紀記神話に多少なりとも詳しい人は、夜卿の「凄」が「スサノオノミコト」から、「橘」が「オトタチバナノヒメ」にそれぞれ由来していることに気づくだろう。結局「タチバナ」という音が猛士の香須実・日菜佳姉妹の名字とかぶることも

あり、「凄」も「橘」も名前としては採用されなかった。
　童子と姫については、「都会などで暮らしており、携帯も使ったりもする（普通の現代人として描写）」「人間としての知識を使い、口八丁手八丁で里にうまくもぐりこむ」という設定は現行では見られない。
　また「（姿は子供から老人までさまざま）」とあるが、この時点では童子と姫のすべてを（そのボスである凄と橘まで）同じ役者が演じる、とは想定していなかったため、このような書き方になっている。
　妖塊については、ミドルサイズのモンスターをＣＧでつくるやり方を最後まで通すことが予算的かつスケジュール的に可能なのか、という問題がやはり撮影開始ギリギリまで残った。ＣＧではなく、二人のスーツアクターが入ることで大きく見せるタイプの着ぐるみをレインボー造型が試作したこともあったが、やはり稼動性が悪く出来上がりのチープ感もぬぐえないことが再確認された。したがってあとはプロデューサーの高寺氏の決断を待つよりほかなかった。

## 少年は旅に出なかった

　次に弟子となる少年について確認しよう。

◆青空　歩（あおぞら　あゆむ）14歳
　ヒビキに魅かれ、ともに旅をする少年。
　中学生としての生活に漠とした不安を抱いていたが、そのつかみどころのない悩みは表に出さず、明るく振る舞うタイプの少年。しかし、偶然出会ったヒビキから、そんな心の悩みを見透かされ、なおかつ自分に価値を見出してくれる「生きてるじゃないか」という言葉をかけてもらい、そのひと言からヒビキを慕うようになる。
　当初は妖塊事件に巻き込まれ、怪我を負ったことから、その治療のためにヒビキの下に通いはじめ、やがてヒビキと一緒にいることで、自分が何か変われるのではないかと考え、鬼をサポートする猛士の一

員となって、ヒビキと共に行動する。
　しかし、ヒビキの厳しい戦いや人の生死を経験する内に、ヒビキたちの仕事のハードさに堪えられず、一度は実家に戻ってしまうことも。それでもやっぱり、ヒビキと一緒にいたいと考え、再びヒビキの下に戻り、ヒビキとコンビを組む。
　その年齢ゆえに悩みも多く、また未成熟なので、揺れることも多い。そのたびに響鬼の助言をうけたり、行動によって経験を積むことで、少しずつ成長していく。心根は大変素直な少年なので、挫折しても変にいじけたりぐれたりすることなく、努力を続けるタイプ。その素直さは折に触れてヒビキからも称えられる。
　また、絵が得意で、絵が下手なヒビキを助け妖塊のスケッチを行ったりすることも。実家には母が、学校にはガールフレンドがいる。

　この「新番組　企画書」は、最終オーディションまで一カ月を切っている段階で書かれていて、きわめて決定版に近い内容の設定になっていなくてはならないのだが、まだまだ揺らいでいるのがわかるだろう。とくに弟子となる少年については、現行作品と比較してみると、名前の「青空歩」が「安達明日夢」に変更されたのはともかくとして、その〝揺らぎ〟が目につく。
　第一行めに書かれてある「（ヒビキと）ともに旅をする」という基本設定からしてすでに現行では破棄された。「妖塊事件に巻き込まれ、怪我を負ったことから、その治療のためにヒビキの元に通いはじめ」という設定もなくなった。弟子にはなったものの「ヒビキとコンビを組む」ところまで行かなかったし、甘味処でアルバイトはしたものの正式に「猛士の一員となっ」たりもしなかった。絵が得意という設定もブラスバンドに変更されたが、それすら現行作品では途中からどうでもよくなった。
　とどのつまり、ジュブナイルの形式をとったヒーローと少年のバディもの、というメインコンセプトを掲げたものの、残念なことに、話数がどんどん進むにつれて作品自体がジュブナイルでもヒーローと

少年のバディものでもなくなっていき、そのあおりを受けて少年が現行の番組にとって本質的には〝要らない〟存在になっていったのである。内面の性格はここで書かれているのと現行とを比べてもあまり違いはなく、しかも歩＝明日夢を演じた栩原楽人君の持ち味がこの役を演じるのにうってつけだったことを考え合わせると、ますます惜しい気がする。

## コードネームはヒビキ

　最後に、メインの登場人物であるヒビキについて見てみよう。

◆ヒビキ（変身前はヒビキ、変身後は響鬼と表記）31歳
　鬼に変身する能力を持つ青年。人々を巨大生物・妖塊の脅威から守る「鬼＝響鬼」となって活躍する。
　幼い頃、妖塊絡みの事件に巻き込まれ、両親を失った。その後、鬼たちを支援する猛士（たけし・仮）という組織に保護され、両親の仇をうつため、自ら鬼となって妖塊と戦うことを志願。しかし、修行を進める中で仇討ちの気持ちでは、人々を助けることができないことに気づき、真の戦士として、人々を守るために妖塊を狩るハンターとなる。鬼として20年近く妖塊と戦い続けてきた猛も者さ。
　性格は人あたりが良く、気さく。また妙なヤセ我慢はしない人で、冗談をまじえながら、「この妖塊結構怖いなぁ〜」とか「いやぁ〜今回の仕事は疲れた....」と自然体で語る（しかし、事態をバカにしたり、物事を茶化したり、皮肉を言ったりするわけではない）。
　基本のスタンスは妖塊ハンターのプロ。プロとして常に臨戦態勢にあり、全ての行動は妖塊退治に向けられている。しかし、ハンターとしてあまりにも視野が狭くなると、現場での行動（例えばコミュニケーションをとり、地元の人から情報を教えてもらう時）などに支障が出るため、バランス感覚は逆に強く、極めて常識人の感性を持っている（毎日の社会、芸能

ニュースや野球の結果などにも明るい）。

全体としての印象は、常に敵との戦いに対する注意を払いつつも、人を和なごませることも忘れない「大人」といったところ。その人柄から各地に心を許せる老若男女、数多くの友人を持ち、その土地土地で歓迎を受ける。

これまでは戦士として妖塊退治にあたってきており、弟子はとっていなかった。だが、最近は次代を受け継ぐ若者に自分の経験を伝えていかなければならないと強く感じており、その思いと歩少年との出会いが重なり、歩を弟子として教え導いていく。ただし、その教育方法は、最初から答えは教えず、何事も実際に経験させて覚えさせていくタイプ。一見スパルタのように見えるが、そこは絶妙の間合いで声をかけ、歩とのうまい距離感、バランスをとっていく。

ヒビキという呼び名は、鬼になってから与えられたコードネームのようなもので、本名は内田郁太という（この本名を知る人は少ない）。自分のことは「オレ」と呼称。歩のことは当初は「少年」、打ち解けてから「歩」と呼ぶ。

１９７３年12月16日生まれ。血液型Ｏ型。好きなものは音楽全般、朝焼け、夕焼け、星空など。好きな食べ物は、ごはん（白米も玄米も古代米なんかも好き）、魚全般。好きな色は朱色。

「ヒビキ」という名称は一種のコードネームであり、本名は別にある、という設定はこの「新番組　企画書」で初めて明記された。「内田郁太」なる本名は、往年の〈仮面ライダー〉シリーズを撮影していた「生田スタジオ」と、その所長だった「内田有作」氏にちなんだネーミングである。現行作品での本名は「日高仁志」に変更されている。

「幼い頃、妖塊絡みの事件に巻き込まれ、両親を失った」という生い立ちについての設定も、現行作品ではヒビキからあきらに振り替えられている。

　またここでは、ヒビキは「極めて常識人の感性を持っている（毎日の社会、芸能ニュースや野球の結果などにも明るい）」という性格設定になっているが、以前はむしろ〝妖塊退治のプロであるがゆえに世事には疎うとい〟というイメージが支配的だった。それが次第に超人から普通の人へとシフトチェンジしていったのだが、今から振り返ってみるとそこにはやはり、次の項で述べるように、〝細川茂樹〟という役者の影響が大きく作用していた。「もし細川さんがヒビキ役を引き受けてくれるなら、彼のイメージを上手く使うことで、従来の平成〈仮面ライダー〉の主人公たちよりもっと自然な性格設定にできるのではないか」と考えたわけである。

　そこで、ヒビキの性格をどんなふうに具体的にイメージすべきかを固めるために、「響鬼へのアンケート」なるペーパーを準備し、そこに書かれてある質問項目にヒビキならどう答えるか、文芸チームのそれぞれが回答していくという作業を通じて、イメージの擦り合わせをした。その質問項目の一部を抜き出してみよう。

「現在の日本の総理大臣の名前を知っているか？」
「毎朝新聞を読むか？」
「ＣＤを購入して音楽を聞くか？」
「妖怪退治と関係なくインターネットのサイトを覗いたりすることがあるか？」
「好きなプロ野球球団があるか？」
「タバコは吸うか（もちろん画面に写らない所で）？」
「仲間ライダーと妖怪退治以外の行動を一緒にするか？」
「仲間ライダーと猥談をするか？」
「他の道に進もうと考えたことはないのか？」
「９・11やイラクの問題（劇中の世界観にそうした問題が存在するかどうかは別として）をどう考えているか？」
「尊敬する人物は誰か？」

「自分の死についてどう思っているか？」

　こうした質問にヒビキならこう答えるだろう、という統一イメージが固まってくるに伴って、「極めて常識人の感性を持っている（毎日の社会、芸能ニュースや野球の結果などにも明るい）」という性格設定が確立していった。

　これに関連して興味深いのは、大石氏が「実際にはナシだとは思うが」という前振り付きで「ヒビキが結婚していてもいいんじゃないか」と提案して他の者を驚かせたことだ。前代未聞の〝既婚ライダー〟である。

　それだけ取ってみればナシなのだろうが、死を賭した戦いに日々その身を晒さらしている者のリアリティをそこにどのように盛り込むかによって、場合によってはアリかもしれない。要は、そこにリアリティを盛り込まないまま形の上だけで「ヒーローが結婚しているというのは面白い」とする、中途半端な思いつきのレベルに止まらないようにすればいいのだ。だとすれば、「響鬼はかつて結婚したことがあるらしい（死別か離婚かは未決）が、それを本人はあまり語りたがらない」程度の線は十分アリなのではなかったろうか（またこうすれば、ヒビキと美人姉妹との距離感も保てる）。

　子どもの反応や評判は別として、〝既婚ライダー〟や〝バツイチライダー〟などそうそう登場させるチャンスはないだろうから、そこまでの振り切り方をしてみても面白かったかもしれない。

## 細川茂樹、キターッ！

　この「新番組　企画書」には、役柄の説明はあっても配役はまだ記載されていない。とはいえ、メインキャストのヒビキ役については、水面下で計画が進行していた。

平成の〈仮面ライダー〉シリーズといえば、『クウガ』のオダギリジョー以来、一般社会的には〝イケメン〟の火付け役となった番組として知られる。この場合の〝イケメン〟とは、美男子ゆえチビッ子ばかりではなくむしろそれ以上にその母親層に人気があるが、新人俳優ゆえ演技経験のほうはあまり期待できない、といったニュアンスを含んでいる。美形でさえあれば演技はどうでもいい、というわけではないにしても、どちらが優先事項であるかは明らかだ。そこで起用する側としては、演技力の不足があまり表立たないように性格を設定したり、役者本人が元々もっているムード・持ち味をそのまま活かせるよう役柄の性格を少々軌道修正する、といったような施策を打ち出すのが通例である。

今回のヒビキの場合、これまでのライダー役者よりは年齢が上である。もちろん美形に越したことはないが、今回は〝大人の自信〟といったものが出せる演技力があるかどうかが重要だ。その意味では〝脱-イケメン〟ライダーである。よって、ヒビキに関しては、オーディションで募集をかけると同時に、東映サイドから意中の俳優に出演依頼をするという、オーディションと（狭義の）キャスティングの二本立ての戦略で臨んだ。

「ヒビキ役に細川茂樹ではどうか」という声はわりと早くから上がっていた。片岡は、池脇千鶴が主演したＮＨＫのドラマ『火消し屋小町』で細川氏が消防署のチームリーダーを演じていたのを見ていたので、髙寺氏の口からヒビキ候補として細川茂樹というの名前が出たとき、まさに打ってつけの配役だと即座に賛意を示した。

ただし問題があった。

ひとつは、〈仮面ライダー〉という〝ジャリ〟番の主人公の役を、もはや新人俳優ではなくそれなりに演技経験もネームバリューもある中堅俳優が引き受けてくれるだろうか、という問題である。新人男優の登竜門として認知されつつある平成〈仮面ライダー〉シリーズに出る積極的な必要性は、少なくとも細川氏サイドにはない。「いまさら

この歳で変身ポーズなんてできないよ」と言われればそれまでだ。

後日細川氏本人が某テレビ番組で語ったところでは、オファーが来たときはやはり迷ったそうで、お笑いコンビ・ダウンタウンの浜ちゃんこと浜田雅功氏に引き受けるべきかどうか電話で相談したところ、浜田氏は大笑いした後で「ぜひやるべきだ」と言ってくれ、それで迷いが吹っ切れたという。しばし間を措おいてのち「細川茂樹の事務所からＯＫが出た！」という吉報を聞いたときは、そのようなことが経緯があったことなどむろん知らなかった。相方の松本人志氏もあわせてダウンタウンはしばしば『秘密戦隊ゴレンジャー』や『レインボーマン』をトークのネタにしていて、この手の番組に出演することの意味と影響力をよく知っているようだ。『響鬼』の陰にダウンタウンあり、である。

もうひとつの問題は、細川氏のスケジュールの問題だった。『響鬼』のオファーがあったときにはすでに次期ＮＨＫ大河ドラマ『義経』への出演が決まっていたからだ。それも平重しげ衡ひらというかなり重要な役どころでの出演だ。大河ドラマの撮影にかかりっきり、ということはないにせよ、重衡は源氏に捕らわれ鎌倉送りの挙げ句に斬首される人物なので、その一連のシーンの撮影時期は『響鬼』への出演が難しくなりそうだ。所属事務所からの返事が意外に延びていたのも、その懸念があったからだった。

文芸チームとしては、細川氏が『義経』の撮影で『響鬼』に出られない数週間があることを想定して、その期間をどうやってしのぐかをあらかじめ早めに考えておく必要があった。例えば、響鬼が強敵と戦って共に海中へ没し姿を消し、その間少年は別のライダーに一時的に弟子入りするがうまくいかない、などのアイディアが検討された。

結局、スケジュールはタイトだったが、『義経』の撮影のせいで『響鬼』にまったく出演できない回が出る、といった事態までには至らずに済んだようだ。

番組終了後にふりかえってみると、この手のキャラクター番組の主

役を細川茂樹が演じたという事実こそが、本作の最も特筆すべきことのようにも思われてくる。自身の百本目の主演作品に『ゼブラーマン』を選んだ哀川翔の場合もそうだが、技量のある中堅俳優がキャラクター作品の主役を堂々と務め、そしてそのことによって評価を得る、という事態がもっと当たり前のことになってほしいと願う。

## 少年こそドラマの核──オーディション点描・１

　ヒビキはキャスティングで決まったが、仲間ライダー、弟子の少年、ライダーガールなど、おやっさんを除く主な登場人物はオーディションで選考された。

　配役に関しては文芸チームマターの仕事ではなく、プロデューサーの髙寺氏と彼を補佐する土田・大森氏ら東映プロデューサーの仕事であり、文芸チームのきだ氏・大石氏・片岡は、十月三十日に行なわれた最終の第三次オーディションに立ち合うというかたちでのみ参画した。オーディションには、テレ朝の梶氏のほか、パイロット監督に決まっていた石田秀範監督も顔を見せていた。

「仮面ライダー　完全新生」と大書されたオーディションの募集告知には、募集内容が次のように書かれている。

ヒーロー……………………男性19〜30歳・１８０cm前後
ヒーローの弟子……………男性15〜18歳・１７０cm以上
ヒロイン……………………女性18〜27歳・１６０cm以上
弟子のガールフレンド……女性14〜17歳・１６５cm以下

　もちろん、それぞれ一名限定というわけではない。例えば「ヒーロー」という括りの中に仲間ライダーが入っている。また、選に漏れても他の役で出演してもらうこともある。

いちばん難航するだろうと予想された、ヒビキの弟子となる少年の役のオーディションが最初に行なわれた。

私見では、「〝ドラマ〟とは、何かが後戻りできないほど根本的に変わること」と考えられる。変化のないものを「ドラマチック」とは呼ばないだろう。この考えが妥当だとするなら、本作で最も「ドラマチック」な存在は、ヒビキに弟子入りを決意する少年のはずだ。極論すれば、この『仮面ライダー響鬼』というドラマの核をつかさどるのは、他の誰でもなく（ヒビキでもなく）弟子の少年なのである。

しかも、先に行なわれていた『三年Ｂ組金八先生』の三年Ｂ組の生徒役のオーディションで、めぼしいミドルティーンの役者はあらかたそちらに青田刈りされたのではないか、という懸念もあった。

だからこそ少年役の選考には「イメージにピッタリの男の子が残っていますように」と祈るような気持ちで臨んだ。

まず、四人ずつ登場して面談で自己紹介などをしてもらい、次に、用意されたオーディション用のシナリオを使って二人一組となって寸劇をしてもらう（役柄や組み合わせを変えて何度か演じてもらう）。シナリオは髙寺氏自身が準備したもので、ストーリーは『響鬼』とはほとんど無関係のいわばどうでもいいものだが、台せり詞ふの解釈にわざと幅をもたせるようにしてあるので、演じ手のイマジネーションの豊かさや演技の構成力の高さが確かめられる。また二人一組の台詞の掛け合いになっているので、台詞廻しの際のリズム感やテンポ感、相手の芝居をどう受けるかといったことも見ることができる。そして一度退場してもらった後に、組み合わせを変えて再度面談、という手順になっていた。このやり方は、少年役にかぎらずあらゆる役についても同じである。

結果、最終オーディションに残った十二名の中から選ばれたのは、当日はビデオでの参加となった栩原楽人君だった。素直、ナチュラル、どちらかというと内向的、カッコいいというよりは愛らしい感じ、といったこの少年役に望まれるキー・イメージを彼はすべて備え持っていた。いちばん難航するだろうと予想された役がすんなり決

まったのは、嬉しい誤算だった。

　もちろん彼以外にも魅力的な候補は少なからずいた。ひとりだけ例を挙げるなら、渋谷謙人君などは、ＮＨＫ教育の〈ドラマ愛の詩うた〉の『どっちがどっち』（原作：山中恒）で、体が男の子と入れ替わってしまった女の子という難しい役をこなしたほどの演技力の持ち主で、捨てがたかった。やはりその演技力が買われたのだろう。彼はその後『響鬼』の中で、かつて鬼を目指したことがあるが両親に猛反対されて断念した少年、津村努の役を演じることになる。

## イブキに超接近──オーディション点描・２

　少年役の次はヒーロー役のオーディションだった。二十名の通過者が残っていた。

　ヒビキ役には細川茂樹氏へオファーが行ってはいたがまだ正式決定には至っておらず、また、仲間ライダーが最終的に何人になるかも決まっていなかったため、ヒーロー役の選考も少年役の場合とはまた違った意味で気苦労があった。

　イブキ役（このオーディション時点ではまだ役名は決まっていなかったが）の渋江譲二氏は、線の細さが肉体派のヒビキ向きではなかったものの、さすがに実写版『美少女戦士セーラームーン』のタキシード仮面らしく優しき貴公子然としていた。「どの鬼になるかはともかく、どれかに彼を起用しよう」と審査員全員一致で即決した。

　印象強く覚えているのは、「目の下の窪みがいくぶん影をつくるかもしれない」ことを石田監督が心配し、監督のトレードマークであるサングラスを外し息が吹きかかるほどの距離で渋江氏の顔面を凝視したことだ（結局は撮影上は支障がないだろうと判断された）。片岡も監督に倣ならって間近に（距離にして十センチほど！）寄って彼の顔をジロジロとながめた。

トドロキ役の川口真五氏は、当時はどこの芸能事務所にも所属していないフリーの役者だった。ある日東映に「ボクを使ってくれないッスかね」と自分で自分を売り込みにきたという、そのイヤ味のない積極性には好感がもてた（アフロヘアはどうかと思ったが）。現行のトドロキ役も、彼の愛すべきキャラクターを上手く活かしている。

髙寺氏はじめ東映のプロデューサーたちとはすでに顔見知りだったこともあり、「憎めないヤツなので、せっかくだからオーディションには参加させてあげよう。でもさしたる実績もないし、合格は難しいだろうな」といった恩情での参加が実際のところだったのだろう。しかし、オーディションでの彼は捨てがたい魅力を発揮し、「彼を起用すれば面白い画が撮れるかもしれない」と石田監督ら審査員たちのハートを掴んでいった。渋江氏を評判どおり魅力的と表現するなら、川口氏は予想外の〝拾い物〟（失礼！）だったといえるかもしれない。そしてついに合格、その結果にかえって髙寺氏らプロデューサー陣が驚くことになった。

ザンキ役の松田賢二氏は、ふだんの強面の奥に慈愛が隠されている、といった当初のヒビキのイメージに最も近かった。なにせ文芸チームは、絶対不可能であるとは百も承知ながら、高倉健＝ヒビキという途方もない夢を見ていたこともあるくらいなのだから。もし細川ヒビキが実現していなかったら、松田氏がヒビキになっていてもおかしくない。

その意味でいうなら、ザンキとトドロキの師弟のサイドストーリーに、あり得たかもしれないもうひとつの『響鬼』の匂いが残っている。

村田充（「みつる」ではなく「みつう」と読む）氏は、その痩そう躯くと妖しい雰囲気がどうしてもライダー系ではなかったが、見る者を惹きつけてやまないオーラを発していた。それに、当日の片岡のメモを見ると「意外と笑った顔がいい」とあり、案外チャーミングな一面もあっ

た。
　演技構成力に関しては二十名のうちダントツだったと思う。彼だけが与えられたセリフを他の応募者とは違った解釈と演技で語っていた。現行の童子がただ不気味な怖いだけのキャラに終わらず、いろんなバリエーションを出すことに成功しているとすれば、それは彼（および姫役の芦名星さん）の演技的実力に負っている。

## 〝ライダーガールズ〟というパズル──オーディション点描・３

　ヒロインのいわゆる〝ライダーガールズ〟は、今回は美人姉妹という設定だ。ということは、姉妹二人のバランスを考えて選ばなくてはならない。単独でどんなに魅力的でも、コンビとして考えた場合にそれに〝適かなう〟妹（ないしは姉）が見つからなければ、選ぶことはできない──ここでの〝適う〟とは、姉妹間の年齢差（これはビジュアル的には身長差に置き換えられる）と適度な性格的違いが視聴者にハッキリと伝わる、というほどの意味合いだ。つまり、姉妹ゆえに〝似ている〟ことよりも、むしろ〝似ていない〟ことのほうにウエイトがあると言い換えてもいい──。したがって選出作業は、ある種のパズルのような様相を必然的に呈してくる。
　例えばこうだ。Ａという女優とＢという女優を起用したいが、両者とも同い年で姉妹間の年齢差がハッキリ出ない。演技的力量を考えるとＡを優先して起用したいので、残念ではあるがＢを諦め、Ａを姉役にしてＢ以外に妹役を探す。しかし見つからない。ならば、一度は断念したＢを姉役にしてその妹役を探してみてはどうか。いや、いっそのことＡを姉役ではなく妹役にしてみたら……。
　そのような錯綜する議論を経て起用されたのが、姉の香須実役に蒲生麻由さん、妹の日菜佳役に神かん戸べみゆきさんのコンビだった。実年齢差が二歳で、キャラクター的な違いも十分出せると判断して

の、その意味でコンビとしての起用となった。単独でなら、芦名星せいさんや梅宮万紗子さんも名前が挙がっていたが、残念ながら彼女たちにピッタリな相方の妹役がいなかった。しかし一人の女優として見た場合なら十二分に魅力的だったので、芦名さんは姫役、梅宮さんは緑役で出演していただくことになった。

　オーディション中に片岡が気になったことがあった。それは、妹役に最もふさわしいと思われた神戸みゆきさんのしゃべり口調が、いわゆる〝アニメ声〟だった点だ。
　ふだんのシーンはそのアニメ声の特性を活かして〝おきゃん〟な感じでふるまえば問題ないし、逆にアニメ声がメリットにもなるだろう。しかし、例えばヒビキと姉が不在のときに少年に大事なことを語って聞かせるようなシーンがないともかぎらない。そんな大事な台詞をあのアニメ声で語って、はたして十分な説得力が出るだろうか、と不安になったのである。
　そこで試しに、オーディション用の台詞の一部を、抑揚をつけずに〝棒読み〝してほしいと彼女にお願いした。要は、アニメ口調以外のしゃべりができるかどうか、〝キャラクターを外して話す〟ことができるかどうかを確かめたかったのだ。役者は通常、いかに美しく魅力的に聞こえるイントネーションでもって台詞を言うことができるか、という意識で芝居の稽古にのぞむ。棒読みの練習をすることなど、まずない。だから、手っ取り早く〝キャラクターを外す〟には棒読みがいちばんだ、と考えたわけである。役者にとって究極の台詞廻しは棒読みである、という説もあるらしい。
「ハ？　棒読みですか？」と一瞬怪け訝げんそうな表情を見せながらも、彼女は一所懸命に台詞の棒読みにトライしてくれた。

## すでに「あきら」だった──オーディション点描・４

少年のガールフレンド役での募集だが、同時に、少年と同じ立場の弟子仲間もいずれ登場させたい、そしてそれは同世代の女の子のほうがいいと考えていたので、その候補も念頭に置いて選考に臨んだ。

持田ひとみ役の森絵梨佳さんは当日は来られず、後日別途プロデューサーが面談したので、ここで言うべきことはとくにない。

強く印象に残っているのは、秋山奈々さんの、年齢のわりに〝地に足がついている〟感じだった。片岡は「考え方が大人っぽい」とメモしている。用意されたプロフィールを読むと、「特技：書道、ダンス（HipHop）」「得意な楽器：クラリネット」「得意なスポーツ：マラソン」とあった。

彼女はもうほとんどそのままで「天美あきら」だった。明日夢の弟子仲間についてまだそれほど具体的にイメージが固まっていたわけではなかったが、イメージより先に実物が存在した感じがして、面喰らう思いさえした。もし秋山奈々という実在の少女が鬼になる修行をしたとしたら、彼女はどんなふうに考えどのように振る舞うだろうか、それを考えればもうキャラクター設定は完成したも同然だ、とすら思った。

それにしても、オーディションというものがこれほど審査する側に疲労を強いるものだとは正直思っていなかった。

人間、とりわけ妙齢の女性をジロジロ見ることが許される、というかむしろそれが仕事として要求されるという事態がかなり非日常的なことで、ゆえに相当の精神的労力が要求されるものであることを、今回初めて知った。

しかし、疲労の理由はむろんそれだけではない。

オーディションで香須実・日菜佳姉妹やあきらをまじまじと見た、と知人に話すと、決まって「なんとも羨うらやましい」という返事がかえってくる。しかし、すでにあきら役を演じている新進女優・秋山奈々を見るのと、この人があきら役に選ばれるかもしれないし選ばれ

ないかもしれないという未決定の状況下で女優の卵・秋山奈々を見るのとでは、まったく異なる。自分の判断がこの女優の将来の何がしかを左右してしまうかもしれない、という（考えすぎの、要らぬ）プレッシャーは、想像以上にキツいものだった。

## 難産のすえ生まれたプロット・ストーリー

　それまで提出されたプロットのほとんどは片岡が書いていたが、この頃になると大石氏・きだ氏からもプロットが出されるようになり、複数のプロットが打ち合わせの場で検討されるようになったきた。

　そうしたプロットのうち大石氏が十月の第二週に提出したものの一部を以下に掲げるが、これが現行のありように最も近い。第一、二話の〝原型〟と呼んでもいいだろう。

第一話プロット案

（中略）

◆アバンタイトル
激しく戦う響鬼らしき鬼と、妖怪。
傷つきながらも妖怪に太鼓をとりつけて叩く響鬼。叩く叩く叩く！
その激しい太鼓の音がオープニングにつながって…。

◆オープニング
山中を歩く少年と青年。
野山で食事を作るふたり。
テントで寝るふたり。

そして、鬼となって戦う青年。
だが、鬼の青年は傷つき倒れる。
その鬼の青年から、少年に太鼓のバチが受け継がれ、
新しい鬼の誕生を予感させて…。

◆サブタイトル
伝えの一
ヤクシマのオニ

◆屋久島への船。海を見るヒビキ。
その後ろには歩たちの修学旅行の一団が。
ヒビキは休暇のために屋久島を訪れている。それは、この物語が始まる直前の戦いで、バチを片方折ってしまったために休暇を使ってバチの修繕に訪れた。もしくはヒビキは屋久島出身で、友人の結婚式に出席するために帰省した（なので一応スーツでも可）。もしくは屋久島の自然の中で、太鼓の練習に訪れた（技と精神の鍛練）。

◆歩の流れがある一方で、葬式があったり、誰々さんの姿が見えないとか、最近山から猿や鹿がやたら下りてくるようになった、などの噂が聞こえてくる。

（中略）

◆ヒビキはそれらの状況を知り、捜査を開始。ヒビキの放ったディスクアニマルは、山中で壊れたディスクアニマルを発見する。

◆ヒビキが山中で調査しているところで、歩と遭遇。ここで歩にひと言かけるかんじか。

「なんだ、生きてるじゃん」。ぼーっと屋久杉のスケッチをしていた歩。その脇を通りすぎるヒビキが、歩にひと言かける「ぼーっとしてるから死んでるのかと思ったよ。ふ〜んいい絵描くね」
　歩はびっくりしながらも…。

◆壊れたディスクは、他の鬼が調査のために屋久島に派遣していたものが、妖怪族に破壊されていた。ヒビキは現在九州で行動している近くの鬼に連絡。
「こっちは休暇で来てるからさ。服もスーツだし、ディスクも足りないし。それにしても、この時期って変だよなぁ。まあ、とりあえずやっておくけど、少しディスクをこっちに飛ばしてくれるか。」（これは裏で可。近くの鬼は現在抱えている事件が終わり次第屋久島へ行く予定だった。おそらく冬の屋久島で妖怪を育てているのは前例がないことなので、近くの鬼も不審に思っていたとか。この異常事態は今年の日本全国妖怪祭になりますよ、のさきがけなのか…）。

◆調査を進めるヒビキ。被害者の共通点がみえはじめ、謎の山小屋の話が浮上してくる（この時点では被害者という認識はされていないかも）。妖怪を探す、妖怪族（妖怪を育てる人間型妖怪）発見、スーツがびりびりに破けてバトルに（ここは時間がとれなければ、妖怪族の方からヒビキを狙ってくる手もアリかもしれません）。

◆山中で迷ってしまった歩。そんな中、ヒビキと妖怪族のバトルを目撃する。

◆逃げる妖怪族を追って、成長中の妖怪を発見する響鬼。
妖怪に太鼓をつけ、片方のバチだけで打ち倒す（幼虫状態だったので、一撃で倒せる）。
妖怪は土塊になって崩れた。

◆ふぅ、と顔だけ変身を解くヒビキ。と、戦いを見ていた歩の存在に

気づく。
山中で対峙する響鬼と歩で。

◆サブタイトル
伝えの二
ヤクシマのクモ

（中略）

◆調査を続けるヒビキ
実は前話の幼虫は囮で、もう一匹、成長しているクモ妖怪がいることをつきとめる。

◆バトル
移動する山小屋をつきとめるヒビキ。クモの妖怪は山小屋に潜んでいて、村を襲っては移動し、また別の村の近くで山小屋に成りすまして、村を襲っていたのだ。

山小屋に突入して戦う響鬼。クモ妖怪は山小屋から足を突き出し、暴走をはじめる。妖怪の外観となる山小屋を崩しながら、戦いは続く（少しずつ妖怪の本体が見えてくる）。

響鬼は、柱だけになりつつある山小屋につかまりながら、暴走するクモ妖怪を、人家のない海（崖）に誘導。ついにクモ妖怪は森から飛び出す。ヒビキはなんとか太鼓をとりつけ、連打（公然性を無視するなら、下の湾岸道路を走っていた修学旅行のバスが、山から転がってきたクモ妖怪と激突。しかし、クモ妖怪は平気。バスの人々は大怪我？　そんな中、歩はバスから出てバトルを目撃とか？　バスの事故は落石事故とかで処理される）。

　この大石プロットには、現行作品にそのままつながる箇所がいくつもある。列記してみよう。

・ヒーローに休暇がある。
・屋久島に来たのは、戦いで折れた桴の修繕のため。
・被害者には何かマーキングのようなものがされていて、ヒビキだけがそれに気づく。
・敵は巨大なクモ。
・クモは山小屋になりすましている。
・響鬼は暴走するクモを崖に誘導する。

　もちろんこれらのアイディアをすべて大石氏が出したわけではない。例えば、屋久島に来た目的を桴の修繕のためとするアイディアは、きだ氏が最初に言いだしたものだが、この優れたアイディアによって、第一話の時間より以前にすでに響鬼と敵との戦いが行なわれていることが示唆され、作品の世界観に深みができた。
　このように、ほぼ第一話の最初から第二話の最後までをかたちづくる大枠がこの大石プロットに記されている。これをもって本プロットを、第一、二話のプロト・ストーリーと呼んで差し支えないだろう。

## ヒビキ・少年・姉妹の立ち位置──準備稿と改訂稿の異同

　そして十月二十七日、きだ氏の手によって、初めてシナリオの体裁をとった第一話の準備稿が出来てきた。またその数日後には、第一話の続篇である第二話の準備稿も上がった。
　またさらにその数日後に、第一、二話の準備稿の改訂稿も出来てき

た。

本来ならここで準備稿と改訂稿を全文転載し、その異同を比較検討すべきなのだろう。しかしそれは著作権法の許す範囲を越えてしまう。残念だが転載はあきらめ、何が大きく変わっているかを概括的に述べるにとどめるほかない。

まず、前ＣＭ後の歩（現行作品では明日夢）の状況を描写するくだりだが、準備稿では歩の取り柄がダンスとなっているのが、改訂稿では絵を描くことに変更されている。

ダンスネタは演じる役者の技量に大きく左右されるリスクがあるのと、もう少し内向的なイメージのものがこの少年にはふさわしい、という判断から、絵に変更となった。

周知のように最終的には──響鬼の太鼓との親和性および番組全体のパッケージ感をより強める狙いもあり──ブラスバンド部のドラムに落ち着いたが、かといってドラムが得意という取り柄が鬼の修行に有利に働く、といったような設定はなかった。

また、準備稿では歩がすでに高校入試をクリアしたことになっているが、改訂稿ではまだ受験勉強中だ。さまざまな漠然とした不安の中でヒビキと出会い、惹かれ、ついには弟子になることを決意する、というプロセスを考えていたので、やはり物語のスタート時点での少年のメンタリティは不安定なほうが望ましい。

次に少年とヒビキとの出会いについてだが、準備稿では、フェリーの船上で中年女から財布を掏する若者をヒビキが見とがめるところを少年が目撃する、というシチュエーションがあるが、改訂稿では、海に落ちそうになった子どもを間一髪でヒビキが助けるところを少年が目撃する、というシチュエーションに変更になっている。

まずは準備稿の該当箇所を見てみよう。

　デッキに出ようとする若者の襟を後ろからつかむヒビキ。若者、ヒビキを振り払おうと腕を振り上げる。若者の攻撃を余裕でかわすヒビキ、合気道の要領で殴りかかってくる若者の手をヒョイとつかんでそのまま押さえ込む。騒ぎに客が集まってくる。中には被害者の中年女もいる。

ビキ「ちょいとゴメンよ」

　若者のポケットから財布をヒョイと抜き取るヒビキ。

年女「（財布が自分のだと気づき怒って）それ、私のッ！」

ビキ「（中年女に笑いかけ）もお、気をつけなきゃ、お姉さんも」

年女「お姉……アラ、やだ。そんな」

『お姉さん』と言われ嬉しくなった中年女、何となく怒りがとけて笑顔に。中年女に財布を渡すヒビキに笑顔で拍手を送る客達。そんなヒビキの姿を見つめる歩。

ビキ「やあ、ドモドモ」

　笑うヒビキのアップ。

　次に改訂稿の該当箇所を掲げる。

　泣きじゃくる男の子を抱きかかえ、柵を乗り越えてデッキにあがってくるヒビキ。男の子の頭をなでてやる。

　客室の方から何かを探している風の夫婦が現れる。

　ヒビキと男の子に気づいた夫婦、走り寄ってヒビキから男の子を受け取り、礼を言う。笑顔で会釈するヒビキ。特に自分が海に落ちそうになった男の子を助けた事を伝える風もなく。

×　　　　×　　　　×

歩　「……（ヒビキの様子をただ見つめる）」

　家族を見送ったヒビキ、自分を見つめる歩にふと気づく。

歩　「！（ヒビキと目が合い、ドキッとし）」

『俺がやった事は内緒な』という風に、いたずらっぽく『シッ』と歩にポーズを送るヒビキ。

歩　「……（なんとなく小さくうなづく）」

「ありがとう」という風に優しく笑うヒビキのアップで。

準備稿の場合だと、スリの若者を注意するヒビキの振る舞いを少年以外の多くの乗船客も目撃しているため、この手の作品の魅力のひとつである「ヒーローと少年とが他の誰も知らない秘密を共有する」感じが出ないのだ。その点改訂稿は、ヒビキの人知れぬ活躍を少年だけが知る設定になっている。

ちなみに改訂稿でもまだ、例のヒビキの決め台詞「鍛えてますから」は出てきていない。

ヒビキをサポートする「猛士」の圭子・香織（現行作品では香須実・日菜佳）姉妹は、準備稿では第二話からの登場だが、改訂稿では第一話ですでに登場している。

この姉妹登場の前倒しは、今回のヒビキの屋久島行きが、「猛士」のメンバーとともに行動する通常の活動フォーマットからは外れたものであることを、早めに視聴者に知らせておくためだ。

もちろん、それなら最初から圭子とともに行動させればいいのに、と考えてもおかしくはない。しかしこの作品は、ヒビキと少年の話が核である。これから一年間を通してヒビキと少年との二人の話が展開していくのだ、ということを何よりも強く視聴者に印象づけなくてはならない第一話で、ヒビキの隣に少年以外の重要人物がいるのは好ましくない。

このような理由から、圭子・香織姉妹は第一話に登場するが、ヒビキと少年との出会いに極力干渉しない立ち位置をキープしているのである。

なお、第二話の準備稿では登場シーンのあった「おやっさん」は、改訂稿では登場していない。

## 「変身が解けると裸」──準備稿と改訂稿の異同・続

ディスクアニマル（ＤＡ）についても異同がある。準備稿ではタカ型ＤＡが一度に数羽飛んでいるが、ヒビキが屋久島に初めから敵を倒しに来たわけではないことを考慮すると、大量のＤＡを携行しているとは考えにくい。ＤＡの標準装備は三枚、という目安もこの時期にはもう出来ていた。よって改訂稿ではその点が改まっている。

また準備稿には、「響鬼、無事な方の羽根をナイフのように構え、サッと童子の顔を斬りつける」という表現がある。これは、バンダイ＝プレックスサイドから「タカ型ＤＡならナイフ、ゴリラ型ならハンマー、オオカミ型ならペンチといった具合に、ＤＡをそれぞれの特性に見合った道具のように使うシーンが盛り込めないか」という要請があり、それに応えようとしたためである。結局のところバンダイ・サイドの要請がそれほど強くなかったこともあって、このアイディアは積極的には展開されなかった。

敵については、準備稿で「姫」と「童子」のペアという基本型ができ、改訂稿以降もそれを踏襲している。

ただし準備稿の姫と童子は、「体の全てを妖怪体に変化させた姫。顔が変化し巨大な口が、近づく響鬼を飲み込まんとする」とあるように、かなりクリーチャーっぽい感じになっている。それに比べて改訂稿ではクリーチャーっぽさはかなり薄まって、どちらかというと伝統的な〝怪人〟スタイルに戻ったと言えそうだ。

またそれにともない、戦い方についても、「空中の追撃戦」というアクティブなイメージがかなり具体的なかたちで立ち上がっている。

このあたりは自身が劇団を主宰する演出家でもあるきだ氏の面目躍如たるところで、脚本しか書かないのシナリオライターにはなかなか出せないイメージだ。

　変身に関しても一つ二つ言い触れておこう。
　準備稿からある「走りながら、音叉を木の幹に当て、共鳴させる」という変身の仕方は、髙寺氏の発案だ。当初は、敵の攻撃をかわしつつ地面に転がりながら変身する、というさらにアクティブなものだった。
　また、改訂稿にある「変振！」というお馴染みの（ただし漢字が違う）かけ声は、現行作品では失なくなっている。「変身」という言葉は、従来の〈仮面ライダー〉とは違うものを！という作り手側の意地が禁じた言葉だと言えなくもない。
　くわえて、変身シーンに関して従来の〈仮面ライダー〉と大きく異なるところは、変身するとそれまで着ていた衣服が破けたり燃えたりしてしまう、ということを明示的なルールとして採用しているところである。この「変身が解けると裸」ルールは、準備稿・検討稿の文字面ではまだそれほど表立っているわけではないが、採用されることはほぼ決まっていた。
　例えば『５５５』の場合のような、服を着た人体の上から装甲が覆おおい被さるイメージのものならともかく、本作の場合は人体の組織そのものが変化するイメージなので、変身した際に衣服が破れ、変身解除後には裸に近い状態になっていないとおかしい。ここは、昔から変身ヒーロー番組を揶や揄ゆする際の突っ込みどころのひとつであり、それに対して今回なりの回答を出したいという気持ちをとりわけ髙寺氏は強くもっていた。
　ただし、どんなにシリアスでリアルなバトルが繰り広げられても、その後に立っているのが息をハアハア言わせている全裸の男、となると、これはもう笑うしかない。そこで、「変身すると服が破れる」というルールと「変身後は裸である」というルールを区別する方法、す

なわち「変身すると服は破れるが、すぐその場で変身を解除して裸になるわけではない」という逃げ道、すなわち「顔だけの部分解除」というアイディアが生み出されたわけである。

## 従姉妹の役割──準備稿と改訂稿の異同・続々

歩の従い姉と妹この恵美（準備稿および改訂稿での表記、現行作品では「千寿」）も、少年を森へ連れ出すという劇中での役割に変化はないものの、屋久島の住民で島のことをよく知る人物という準備稿の設定が、改訂稿では、少年と同じように屋久島の外からやって来て島のことにはさほど詳しくない人物、という設定に変更されている。

準備稿では、恵美が車を運転するというシーンがないが、飲料に適した沢水が集落のすぐそばにあるとするのは、少々都合がいい設定だ。飲める沢水のある所へ行くには、やはり車でしばらく走らないと無理だろう。しかもその付近で大型のクモに襲われるとなれば、やはり民家からある程度遠いほうが望ましい。そのような配慮から、改訂稿では恵美が車を運転することになった。そしてまた同じ観点から、恵美はもともと屋久島に住んでいて自家用車を持っている、と変更されたわけである。

また、森で出会った男ヒビキに対する恵美の態度も、大きく違っている。準備稿では敵対的とすら呼べそうな視線でヒビキを見ていたが、改訂稿では一転して好意的な視線をヒビキに向けている。該当箇所を引用しよう。

スタッと霊木から飛び降りるヒビキ、落とした枝を拾う。

美「（枝の切り口を見て）もしかして枝を……」

改めて霊木に向かって手を合わせて祈るヒビキ。

美「ね、おじさん」

ビキ「（祈りながら）ヒビキでいい」

美「ヒビキさん、あなた島の人じゃないでしょ。あのね、屋久島の杉はとっても貴重で、勝手に——」

ビキ「（急に振り返り）『切っちゃいけない』」

美「そ、その通りよ」

ビキ「だから今謝ってたのさ。『ゴメンなさい』……そして『ありがとう』ってね」

美「え？」

ビキ「この木は特別な霊木でね。俺達とは古いつきあいなのさ」

霊木の根元に置いてあったバッグから、折れたバチを取り出すと、霊木の裏側にある石を積み上げて作った小さな祠ほこらに、奉納するように大事に入れる。

美「ちょっと、ゴミまで捨てる気？——」

再び手を合わせ、祈り始めるヒビキ。

美「（ヒビキが答えないので）ちょっとッ」

歩　「（ヒビキの姿に何かを感じて恵美を制し）待って」

美「（珍しく意志のある歩の雰囲気に）……」

ビキ「（祈りながら誰にともなく）土から生まれたものは土に帰る。コイツも元の木になれるように同じところに帰してやるんだ……」

歩　「……」

この準備稿段階での恵美には大きな問題がある。

準備稿で恵美が果たしている物語上の役割を客観的にいうと、歩を連れ出して道に迷わせ、かつヒーローであるヒビキに難癖をつけ、しかもその難癖にそれなりの理屈が通っている——たしかに屋久杉の木に登って枝を切り落とすヒビキの行為は、弁明の余地がない——から、いっそう鼻につくイヤな女、というところだろう。つまり視聴者にとってみれば、当然ヒーローに味方する側に立ちたいのだが、恵美の

言っていることに客観的な説得力があるためそれができない、というジレンマが生じてしまっている。要は、恵美のせいでスカッとした気持ちになれないのだ。

　そこでこのジレンマを解消すべく必要な手段が講じられなくてはならないが、それには、ヒビキが桴の素材となる貴重な屋久杉の枝を入手する方法をどのように設定・描写するか（あるいは描写しないか）、という問題が大きく関わってくる（後述）。この問題をクリアできれば、恵美がヒビキに突っかかる理由が消滅してしまうからだ。

　改訂稿ではこの問題を、恵美と歩が気がついたときには、ヒビキは屋久杉の枝をあらかじめ風呂敷に包んだ状態で手に持っていて、その枝が切り落としたものなのか拾ったものなのか入手の方法・過程がわからないようにすることで、すなわちそのシーンを明示しないことで、回避している。当然このやり方は根本的な解決にはなっていないため、オンエア後にネット上で槍玉に上がったらしい。

## 敵に関する三位一体説

　準備稿での恵美のキャラクター設定は、この種のヒーロー作品を製作する場合に注意が必要な原理的問題をはらんでいる。片岡はそれを〝敵に関する三位一体説〟と呼んでいる。簡単に説明しよう。

　ヒーロー番組を見るとスカッとするのはどうしてか？　ヒーロー番組が視聴者にカタルシスをもたらす最大の要因とは？──考えるまでもない。ヒーローが敵を倒すからだが、事はそう簡単には済まない。ヒーローが倒す相手を「敵」と呼んでしまっているが、この敵というやつが曲くせ者ものだ。そもそも敵とは何なのか？

　われわれが「敵」と気軽に呼んでいる存在は、おおむね三つの意味が折り重なってできているようだ。この〝三位一体〟のそれぞれを別個に検討してみよう。

（１）［悪者］……社会にとっての、悪をなす者
（２）［対立者、狭義の敵］……ヒーローにとっての、対立する利害やイデオロギーをもつ者
（３）［憎しみの対象］……視聴者にとっての、ヒーローに（正確には誰でもいいから）倒してほしいと願う対象

（１）の敵＝悪者、これが最も古典的な敵イメージだろう。正義のヒーローVS悪の敵という構図は、使い古されたものではあるが、今日でもまだまだ有効だ。「悪をなす」という部分は「（人間に）災いをもたらす」と少し広めに解釈してもいい。
　しかし今日、事はそう簡単にはいかない。（１）のごとき悪者ではないが、ヒーローと対立する立場にあるばかりに「敵」と呼ばれる（２）のような存在がありうるからだ。
　ヒーローと対立する者もヒーローと同様に正義や善を口にしたりする（同じ正義をかかげるにしても、初代『ウルトラマン』のザラブ星人は方便だったが、『ウルトラセブン』のノンマルトは本気だった）。あるいは、ある立場から見るとヒーローが悪をなしているように見えたりする（『ガメラ３〈邪神〉降臨』では、ギャオスハイパーを撃退するガメラが渋谷の街の破壊者に見えた）。それゆえ何が正義で何が悪なのか判然としない──これが今日ではむしろ常態だ。となれば、ヒーローの対立者だからといってすぐさま悪と決めつけるのは、もはや短絡的といわざるを得ず、（１）と（２）は注意して分けて考える慎重な手さばきが要求される。

　しかしながら本当に厄介なのは、われわれがヒーローに敵を倒してくれることを願うのは、少なくとも直接的には、（１）のような「悪者だから」でもなければ、（２）のような「対立者だから」でもない。単に「憎いと感じるから」なのだ。これが（３）の［憎しみの対象］としての敵である。
　これが（１）や（２）と大きく違うのは、（１）が社会的価値体系（何が善で何が悪かについての社会的合意）を、（２）が劇中のキャラクター間

の関係性という客観的なものを背景にもつのに対して、（３）は視聴者個人の感情に根ざしている点である。「コイツが憎い、早くヒーローがコイツを倒してほしい」という感情、この〝個人の感情に根ざす〟というのが肝心だ。

　つまり、われわれが「敵を倒せ」とヒーローに要求しているのは、第一にソイツが憎いからなのであり、ソイツが悪者だからだとか対立しているからだとかいうのは、副次的な理由にすぎない。逆にいえば、（３）を欠く敵、すなわち憎くはないのだが悪者／対立者だからという理由でソイツをヒーローが倒したところで、視聴者は少しもスッキリとしないのである。

　ヒーローが倒すべき（と視聴者が思いたがっている）敵はまず憎らしくあらねばならず、その憎しみが正当なものであると視聴者が自分自身を納得させるために、敵は悪者もしくは対立者でなくてはならない──これが〝敵に関する三位一体説〟である。

　この説が何がしかの妥当性をもつとすれば、制作者側として大切なのは、［憎しみの対象］としての敵に対して、それが同時に［悪者］であり［敵対者］であるような設定にすることであり、またそれとともに、［憎しみの対象］なのにヒーローが倒さない／倒せないような存在を画面から極力排除することである。

　憎いが、倒してほしいと願うほどの大義名分がない、そのために何かイライラした気持ちが残ってしまう……そのような登場人物が、準備稿段階の恵美なのである。敵であるべきは恵美ではなく、姫であり童子なのだ。したがって改訂稿では、恵美が［憎しみの対象］としての敵に見えないように──まだ不十分なやり方によってではあるが──配慮されている※。

※付記すれば、一見敵に見えそうな存在がじつはそうではなかった、と視聴者に認識を改めさせるために、この三位一体説を逆手にとるやり方もある。

典型的な例としては『ゴジラ・モスラ・キングギドラ　大怪獣総攻撃』（監督：金子修介）がある。鹿児島の池田湖畔で仔犬を湖の沖に流そうと悪ふざけをする暴走族の若者が、湖から突如出現したモスラの幼虫に襲われるシーンがそれだ。観客は、仔犬の命をもてあそぶ若者に憎しみを覚え、それをモスラがやっつけてくれることで溜飲を下げる。そしてまたそれによって、一見敵と思えそうな怪獣がじつはヒーローなのだ、と観客に刷り込むことができるのである。

## 威吹鬼は少年の名字だった？──ネーミングの秘訣

　十月も残りわずかとなり、マスメディアへの発表が近づいていた。そろそろ登場人物たちのネーミングも正式決定しなくてはならなかった。

　ネーミングの決定は、「ネーミング会議」の席上に各自がいろんなアイディアをできるだけたくさん持ち寄って、その中から最もそれらしいものを選ぶ、というやり方をとることが多い。したがって、それらネーミング案の一つひとつをすべて紹介することは紙幅の都合でできないが、エピソードとして面白いと思われる一部だけを紹介しよう。

　これは片岡がネーミング会議用に作成・提出したネーミング案のうち、その時点では「青空歩」と仮称されていた少年の、名字だけに関するアイディアである（片岡はネーミング会議そのものには参加していない）。

【青空　歩】

《　姓　》

□音　無（おとなし）……豊かな音の世界に生きるヒーロー響鬼に対して、まだ音のない（に敏感でない）世界に生きている者というコントラストを出すため。また「おとなしい」という語感もある。

□茨　木（いばらき／ぎ）……酒呑童子の腹心として有名な鬼の名前が茨木童子。源頼光の鬼退治伝説の中で、渡辺綱に腕を斬られた羅生門の鬼として有名。
□大　江（おおえ）……酒呑童子の大江山伝説より。
□坂　田（さかた）……酒呑童子を退治した源頼光の家来の四天王のひとり、坂田公時（さかたのきんとき＝金太郎）から。
□桃　山（ももやま）……桃太郎伝説より。
□吉　備（きび）……桃太郎伝説の原型となっている「温羅（うら）退治伝説」で桃太郎のモデルとなっているのが、吉備津彦命（きびつひこのみこと）。
□五十狭芹（いさせり）……同じく「温羅退治伝説」に出てくる吉備津彦の別名、五十狭芹彦命（いさせりひこのみこと）から。第７代天皇の孝霊天皇の第３子で、有能な武将として『日本書紀』に記述がある。岡山県吉備津神社の祭神となっている。ちなみに吉備津彦命＝五十狭芹彦命は敵の鬼を退治する際に、家来のひとりの鼓彦命（つづみひこのみこと、サルに該当すると思われる）に命じて鼓を打たせ、部下たちの士気を鼓舞したとされている。
□芹　澤（せりざわ）……同上。
□楽々森（ささもり）……鼓彦命と同じく五十狭芹彦命の家来で、キジに当たる楽々森命（ささもりのみこと）から。一瞬にして百里を飛ぶ能力をもち、村を襲う鬼たちから人々を守った。
□若　武（わかたけ）……孝霊天皇の第８子で吉備津彦命の弟にあたり、海賊の鬼退治をしたとされている稚武彦命（わかたけひこのみこと）より。
□伊吹（いぶき）……『御伽草子』に出てくる童子姿の鬼、伊吹童子（いぶきどうじ）より。「サシモ草の露」という不老長寿の薬を飲んで以来、つねに14〜15歳の少年の姿のままだったと言われる。※２号ライダーのほうにふさわしいか（息吹鬼＝イブキ）？（傍点引用者）
□津野田（つのだ）……鬼の角からの連想で。
□小津野（おづの）……鬼の角からの連想で。修験道の祖、役小角（えんのおづぬ）より。

響鬼の次に登場する鬼、いわゆる「二号ライダー」の名称が、もともと少年の名字として考えられたものからの転用だったことに気づくだろう。つまり「伊吹」（少年の名字のＮＧ案）↓「息吹鬼」（二号ライダーの名称のＮＧ案）↓「威吹鬼」（現行の二号ライダーの名称）となったのである。

ちなみに、少年の中学時代の担任教師の名前は有名芸能人にちなんだものに、というオーダーがあり、「綾　弥生（あや・やよい／松浦亜弥）」「朝之女良子（あさのめ・りょうこ／モー娘。）」「鮎川　歩（あゆかわ・あゆみ／浜崎あゆみ）」「油戸　仁（あぶらと・ひとし、♂／ブラッド・ピット）」「牧村拓哉（まきむら・たくや、♂／木村拓哉）」などといった案を提出した。

こうした登場人物のネーミングは、名字ひとつにも作品のもつテーマや世界観と合致する、ないしはそこまで行かなくても親和性のあるものを、という狙いから考えられている。キャラクター色の強い作品には普通に見られるアプローチだろう。ただしそのニュアンスがあまり強く出すぎると、作為性が匂ってしまう。この手の作品の登場人物にはそれなりに印象的で〝キャラが立った〟名前が必要だが、かといって〝造られた〟感じが前面に出てもいけないのだ。そのあたりのバランスのとり方は正直むずかしい。

その点でいうと、現行の「安達明日夢」というネーミングは、「安達」というありふれた姓に「明日夢」というあまり聞き覚えのない名が組み合わさっていて、バランスがいい。「明日を夢見る」という意味の名は、実際に命名した制作者サイドの思惑よりも、劇中の世界観の中で命名しているはずの親の願いを感じさせるもので、その意味でも作為性をうまいぐあいにかわしている。

## 響鬼、お披露目！──長瀞での撮影会

十一月九日、秋晴れ。

この日、荒川上流筋の埼玉県長なが瀞とろで、マスコミ各社を呼んで初めて響鬼のスーツが公開されるいわゆる「撮影会」が催された。ここで撮影された写真が、学年誌や特撮誌の表紙を飾り、それを見た読者たちが初めて「次のライダーはこんななのか！」と知ることになるのだ。

五年前の『クウガ』の場合はお台場で撮影会が行なわれた。その時はスーツアクターに「敵怪人にパンチを浴びせるクウガと、そのパンチを受けてやられそうになる怪人」といった構図で静止ポーズを作らせ、それをマスコミ各社のカメラマンが撮る、といった感じで万事進行したようだ。

そうして出来上がった写真は、いかにもな〝つくり写真〟だった。パンチを受けたコウモリ怪人ズ・ゴウマ・グが、劇中では絶対しないような、お決まりの、両手を上げての「びっくり」ポーズを取っている様子が、その当時の雑誌をひもとけば今でも確認できる。新番組のお披露目となる最初の肝心なメインフォトが、『クウガ』という作品のリアルテイストとまったく合致していないのだ。

髙寺氏と大石氏はこの時の撮影会を「お台場クウガ」と呼んで、同じ轍わだちを二度と踏むまいと強く決意していたようだ。風光明媚な長瀞で撮影会をやることになったのも、響鬼が自然の中で戦うヒーローという設定である以上、そうしないと実際の作品とテイスト上の齟そ齬ごが生じてくると考えたからだ。

こうして響鬼の最初の撮影会は、長瀞渓谷の美しい河原で、秋の日の短いことを考慮して朝の九時から開始された。

抜けるような青空と今が見ごろの紅葉とを背景に、巨大な岩の上にひとり屹きつ立りつする響鬼がなんとも美しい（敵の怪人は今回はいない）。荒川の水面に映え揺れる鬼の姿も、また味がある。ときおり行楽客を乗せた川下りの舟が渓谷の上流から流れてきては、岩の上に立つ輝く鬼とそれに群がる大勢の人たちを見つけた舟上の客たちが「何

だあれは？」と騒ぎたてる、計算外のひと幕もあった。
　光線の入反射角度によって色が変わるマジョーラ・カラーに、駆けつけたマスコミ関係者が一様に感嘆の声を上げている。毎年の恒例行事のひとつ、と高を括っていたであろう、この手の番組を担当する手慣れたマスコミの記者にとっても、今回の撮影会は軽くショックだったようだ。髙寺氏と大石氏が設定や世界観と齟齬のないように気を配りながら、細かくポージングの指示を出し、スーツアクターの伊藤慎氏がそれにしっかり応えている。
　取材のじゃまをしないよう隅のほうに立っていた片岡のところにも、知り合いの雑誌記者たちが「おめでとう！」「スゴイですね」と言い寄ってくる。設定について細かな質問をしてくる者もいた。いつもはこちらが取材する立場なので、なんだか妙な気分だった。昨夜から車中泊をしてまで今日にのぞんだプレックスの野中氏も「感無量でしょう！」と片岡に声をかけてくれた。

　こうして長瀞の撮影会は大成功のうちに終了した。
　そして〝ヒーローを設定する〟という片岡の仕事も、事実上この日をもって終わったのだった。

# 補遺—屋久島篇（一之巻、二之巻）を見る

　ここでは、完成映像の一之巻「響く鬼」および二之巻「咆ほえる蜘蛛」、いわゆる「屋久島篇」について述べる。なぜ叙述の対象が屋久島篇にのみ限られているのかといえば、片岡は一之巻および二之巻の準備稿、改訂稿の作成段階まで参加しており、その一方で決定稿の作成、撮影には関与していないため、準備稿、改訂稿の段階と完成映像との差違について「敏感」だからだ。

　本来なら、シナリオの準備稿、改訂稿、決定稿をすべて掲載し、それらと完成映像を比較しながら映像のシークエンスをひとつずつ丁寧に検討・分析するのが望ましいが、著作権と紙幅の関係でそれは難しい。そこで、どうしても指摘しておかなくてはならないと感じた作品の根幹にかかわるポイントについてのみ、きわめて限られた視点から簡潔に叙述することにした。

　またノンフィクションという本書の基本的性格からもいささか逸脱しているので、扱いを「補遺」とした。

『仮面ライダー響鬼』がこれまでの〈仮面ライダー〉と最も大きく違うところは、第一話で登場する時点ですでにヒーローが、それまでにそれ相当のバトル経験を積んだ猛も者さ、その意味で戦いのプロフェッショナルである、という点だ。仮面ライダーに改造されるシーンや初めて変身した自分の姿や能力に驚く、といった定番のシーンは『響鬼』にはない。歴史や経験、組織やノウハウといった、話数が進むにつれてこれから徐々に明らかにされていくであろうバックボーン・世界観を初めから背負いながら、響鬼は視聴者の前に登場するわけである。したがって第一、二話のバトルは、そういった世界観を感じさせる戦い方でなくてはならず、言い換えるなら、いかに百戦錬磨のプロらしい戦い方を見せられるか、そこにこそ本作最大のポイント

のひとつがあると言っていい。
　その点に注意して一之巻および二之巻を見た場合、みごとに成功しているところと、根本的に失敗し破は綻たんしているところがある。

　最も成功しているのはやはり、響鬼が怪童子の繰り出す糸に左手の自由を奪われながらも、「この程度のことは何度も経験済みさ。大騒ぎするほどのことじゃない」とでも言いたげに、「ふうッ」とため息ひとつついたきりで、そのまま冷静に戦いを続行するシーンである。このシーンだけで、多くの視聴者には「このライダーは『うぬッ、しまった！』などと大仰に叫ぶことはしないんだ」というメッセージが伝わったことだろう。片手の自由を奪われたまま戦う、というと、『ガメラ３〈邪イリ神ス〉降臨』のラストバトル、京都駅構内でのガメラとイリスとの死闘を思い起こすが、悲愴感ただよう『ガメラ３』とは対照的に、『響鬼』では安心感に満ちている。
　何食わぬ顔で片手のまま戦う、というこのアイディアは、準備稿やその改訂稿にはまだ見られない。決定稿の段階で現れたものであり、プロらしさについての認識が深まって、それがこれまで見たこともない表現にまでみごとに昇華された、屈指の名シーンだ。個人的に最も感動を憶えたシーンである。

　響鬼のボディのマジョーラ・カラーが森※の中の自然光を浴びて次々に変わっていくのも、動きがあっていい。ヒーロー番組数あれど、自然の中での戦いがこれほど似合うヒーローもいないだろう。

※響鬼と怪童子とのバトルの舞台となった森は、当然ながら本当の屋久島の森ではない。屋久島の原生林の中でバトルシーンの撮影など、許可が降りるはずもないからだ。映像をよく見ると、植物の植生がとても屋久島の亜熱帯のものではないことに気付くかもしれない。埼玉あたりの雑木林だろうが、まあそれは致し方ないところだ。ただし、一瞬出てくるヘビの実物

の映像は、もう少し注意を払ってもよかった。写っているのはどう見てもシマヘビにしか見えないが、シマヘビは屋久島には生息しない。目くじらを立てるほどのことでもないが、こだわりの映像が売りの髙寺作品にしては甘さが出た。

　とりわけ指摘しておきたいのは、初登場したシーンでの響鬼の撮られ方である。原生林の中にゆったりと立つ響鬼の全身像を撮ったこのカットは、美しい。カッコいいシーンには事欠かない〈仮面ライダー〉シリーズだが、これほど美しい仮面ライダーのシーンは、今までなかったのではないか。

　ここに写っているのは、響鬼というキャラクターではない。響鬼というキャラがいる風景、響鬼という異いぎ形ようのキャラがいてもなんら不自然ではないひとつの風景である。響鬼というヒーローが「自然と一体化した、自然〝込み〟のヒーロー」なのだということを、このカットは雄弁に語っている。

　だが残念なことに、そうした成功を帳消しにしかねない大失敗もある。

　響鬼は経験豊かな戦いのプロだ。桴ばちの材料となる縄文杉の枝を求めて、屋久島にも過去に何度か来ているのだろう。そういう者なら絶対にしそうにない戦い方を、一方では響鬼はしでかしているのである。

　二之巻の土蜘蛛とのバトルシーン。ここで響鬼がやらなくてはならないことは、ふたつ。ひとつは明日夢を助けること。もうひとつは土蜘蛛を倒すこと。どちらが優先されるべきかといえば、当然前者だ。土蜘蛛を倒せても明日夢を死なせてしまっては、まるで意味がない。そこで響鬼は、明日夢に「走れ！」と命じて彼の身の安全を確保したうえで、次に土蜘蛛を倒しやすい場所に誘導して倒そうとした。これが響鬼の採とった戦略だ。

　では、明日夢の身の安全を確保するには、どうすればいいのか。それには、土蜘蛛に襲われないよう、あるいは戦いの巻き添えにならないよう、明日夢をバトルフィールドから時間的または空間的に遠ざけてやればいい（弱い相手だったらその場で一撃で倒すという選択肢もあり得ただろう

が、土蜘蛛ではそうはいかない、と響鬼は判断したのだろう）。

ここで重要なのが、逃走経路の数──明日夢が逃げる山道が一本しかないのか、それとも複数あるのか──である。

道が複数あれば、明日夢を逃がしたのとは違う道に土蜘蛛を誘導すればいい。ところが完成映像では、結局のところは同じ海岸沿いの崖のところに明日夢、響鬼、土蜘蛛の順番で三者とも到達している。したがって、道は一本しかなかったと考えるのが妥当だ。

道が一本しかないなら、明日夢を安全に逃がすには時間を稼ぐ必要がある。しかし完成映像を見ると、響鬼は、完全には倒せないまでも戦いを仕掛けて土蜘蛛の足止めをすることで明日夢が逃げるための時間稼ぎをする、というようなことは一切していない。それどころか全速力で──途中で転んでしまうほどだ──土蜘蛛から逃げている！

つまり響鬼は、別経路への誘導も時間稼ぎもどちらもしておらず、結果的に、土蜘蛛に襲われる危機から明日夢を逃がすという戦略に失敗している。最後は力づくで土蜘蛛を倒しているので結果オーライといえなくもないが、少なくとも経験豊かなプロとしての戦いぶりとしては、まったく評価できない。

準備稿や改訂稿にはこのあたりの描写はなかったので、オンエアを見て驚いた。なぜこのような〝ぬるい〟設定が見過ごされてしまったのか。ヒーローが敵から全速力で逃げその途中で転倒するという、従来のヒーロー番組ではありえないリアルなシーンを入れ込もうとして、そこにばかり気をとられたせいなのだろうか。なんにせよ、髙寺氏らプロがいてこの凡ミスは信じがたい。おかげで、一之巻で見せたプロらしい戦いぶりが、一転して嘘っぽくなってしまった。

整理していうと、このとき文芸チームが為すべきだったことをまとめると、このようになるだろう。

（１）響鬼に明日夢の安全を確保させる。この場合最も妥当な選択は、道が複数あって明日夢を一方の道に逃がしつつ他方の道へ土蜘蛛を誘導する、というものになるだろう。

（２）しかし、響鬼が土蜘蛛を倒すところを明日夢に目撃させないと

意味がなく（そうしないと明日夢がヒビキに弟子入りを志願する動機が極端に薄れてしまう）、そのために三者を同一ポイントに集合させる。

このふたつの矛盾・対立する作劇上の要請を両立させなくてはならなかったはずなのだが、それは残念ながらなし崩しにされ曖昧なままに終わってしまった。ほかにやりようはあったろう※と考えると、残念至極である。

※例えば手っ取り早くは、道が複数あって明日夢が逃げた道とは別のほうへ土蜘蛛を誘導することに成功したのだが、自分を守ろうとした鬼のような姿の男のことがどうしても気になった明日夢が途中で引き返してきて、響鬼と土蜘蛛のバトルシーンを目撃する、という手がある。

以上のような、プロの戦いという視点から見た場合の破綻に関しては、筆者が知るかぎりネット上でも誰も指摘する者がいなかったので、ここであえて指摘した。

ついでに指摘すると、ヒビキが海岸で朝日を浴びながら新しい桴の柄つかとなる枝を小刀で削るシーンも問題なしとしない。

手で握れる程度の太さの棒状の物を刃物で削るときは、刃物を持つ手のほうを固定して、削られる棒のほうを動かすのが上手に削るコツだ。そうせずに逆に棒のほうを固定して刃物を動かすと、削った面が安定しない。実際にやってみるとすぐ実感できるはずだ。そもそも刃物のほうを動かすのは、それが勢い余って近くにいる人や物に当たって傷つけてしまう危険性がある。

完成映像を見ると、これも残念ながらヒビキは刃物のほうを動かしている。これでは、木を削ったことのない者の手つきにしか見えず、とてもプロっぽさを感じることなど無理な話だ。演出マターのことではあるのだろうが、こういう部分へのきめ細やかな配慮こそ、じつは髙寺作品の隠された本領ではなかったか。『クウガ』で出来ていたこ

とが『響鬼』では出来なくなっている──一見とるに足らないような些細な瑕きずだが、そこに何かしら先行きの不安のようなものをオンエアを見ていて感じた。

　一之巻および二之巻には、これらのほかにも言及したい美点、欠点、意味不明な点などが数多くあるが、紙幅の都合上断念せざるをえない。

　総じていえば、一之巻でふくらんだ期待に、二之巻で早くも暗雲が漂ってしまった、ということろか。返すがえすも惜しいことだった。

# おわりに――〝何か奇跡的に美しいもの〟を求めて

本書を締めくくるにあたって、本書に特徴的な記述スタイルとその狙いについて、ひと言述べておきたい。

私が〈内部〉に属していた当時に話題にのぼり議論されたさまざまなことがらが、実際の作品のなかでどのように映像化されているか／いないか、という視点からの記述がどうしても多くなった。そこが本書の「売り」のひとつであるにはちがいない。

ただし、当時自分が考えたアイディアが採用されているので賛美する、採用されなかったから批判する、といったような幼児退行的な恥ずかしい振る舞いをするつもりは初めから毛頭なかった。むしろそんなに「まっすぐ」になれたらどんなに幸せかとも思うが、遺憾ながら自分のキャラがそんなふうではないことは、自分自身のことだ、痛いほどよく知っている。

かといって「自分の考えが採用されなかったので、コイツはこんなに手厳しく批判しているのだろう」という読者の予想される反応をあらかじめ封じ込めるために、故意に筆を鈍らせ、当たり障りのないようにマイルドに書くつもりもまた、なかった。そこまでして「この著者って大人だね」と読者に思われたいとは考えない。

要は、そのアイディアを自分が／自分以外の誰が語ったかということよりも、そのアイディアがどのような発想から生まれ、どのような議論を経て、どのような外的な力を受けながら、最終的にどのようなものになっていったのか……つまりは一番肝心なのは「中味」である、というきわめて単純明快なことなのだ。

私が大切にしているひとつのエピソードを紹介しよう。社会学者の見田宗介（ペンネームは真木悠介）が、師である思想家の鶴見俊輔にまつわ

るエピソードとして紹介していたものである（記憶にだけ頼っているので、文章表現などは若干違っているかもしれない）。

—あるとき鶴見俊輔が、教え子である見田宗介のところへ紅潮した顔で息せき切ってやってきた。鶴見の手にはとある雑誌が握られていた。その雑誌には、以前に鶴見が書いた論文を、当時まだ新進気鋭の論客だった吉本隆明（ばななのお父さん）が批判している文章が掲載されていた。鶴見はそれを見田に見せながらこう言ったという。

「吉本隆明の論文をもう読みましたか？　ボクを完かん膚ぷなきまでに批判している素晴らしい論文です！　ぜひ読んでみてください！」

論文はたしかに素晴らしいものだったが、見田にとってはそれ以上に、鶴見の態度そのものが〝何か奇跡的に美しいもの〟のように思え、ああ、私は本物の思想家に教わっているんだ、と思った—。

鶴見俊輔にだって思想家としてのプライドは当然あっただろう。しかし、自分のちっぽけなプライドよりも、事柄・内容の正しさが優先することを喜ぶ鶴見俊輔の態度は、まさしく正真正銘の〝本物〟の哲学者・思想家のものだ。

思想だろうがエンターテインメントだろうが、何か新しいものを創造しようとするとき、自分のプライドよりも内容そのものを優先する態度が必要となる。本物を生み出すとはそういうことなのだろう。

仮りに自分のアイディアが何ひとつ採用されなくても、作品自体がそれで良くなるのであればそれで善しとすべきであり、自分のプライドとかその他のことはどうだっていい取るに足らないことだ……このことを私は、今回『仮面ライダー響鬼』に参加するにあたっての格率（自分だけの決めごと）とした。

さて、実際はどうか。自分の思想は批判されたが、それによって思想全体はより深みに達したから、それが嬉しいと喜ぶ鶴見俊輔の奇跡的な美しさ・潔さに、自分がどれだけ近づけたろうか……それをふりかえると内心忸じく怩じたるものがあるが、まあしかたがない。

それはともかくとして、「私が／誰それが、言った／言わない」という特撮業界スズメの狭きよ隘うあいな関心を満足させるためにしか本書が役に立たないとしたら、本書はすぐにでも焚書・絶版に処されるべきだ。『響鬼』という作品をより深く理解し、かつ繰り返し楽しむためにこそ、この本はある。そのことだけは言っておきたい。

元々本書は、東映の正式許諾のもとに出版されるものとして、別の版元から企画されたものだった。しかし最終回終了後に東映からもらった最初の返事は「今はイエスともノーとも返事が出来ないので、半年間待ってくれ」というものであり、そして半年後にもらった返事は「現状でこのような本を出版することに東映としてはメリットを見い出せない」といった旨のものだった。

しかし、許諾が下りなかったことで東映に対して怒りを覚えるようなことはなかった。むしろ──筆者が言うのも何だが──「こんな厄介な企画を提出されて、版権担当者はさぞ判断に困っただろう、気の毒なことだ」というのが偽らざる気持ちだ。もちろん可能なら東映の正式許諾のもと、ＮＧデザインなどの図版もたくさん載せて出版したいとは願ったものの（文芸チームやバンダイ＝プレックスのデザインチームの苦闘の跡をぜひ知ってもらいたかった）、諸般の事情に鑑みてそれはかなり難しいだろうとも想像していた。東映にとってそれほど不利益な内容があるとも思えないが、かといってお墨付きを与えるようなこともできまい。その意味で、東映からのＮＧは「想定内」だった。

問題は、東映からの許可なしでも出版を引き受けてくれる版元があるかどうかだった。これには意外なほど難航した。

本書の出版には、本書の記録性なり希少性なりといった価値を認めてくれる、特撮作品に詳しい編集者が不可欠だ。そのような目め利ききの編集者がいる版元のほとんどは、しかし当然ながら、すでに東映の特撮作品の関連本を出している。したがって、東映との関係が今後ギクシャクするかもしれないというデメリットを覚悟してまで本書を

出すのは、どうしてもためらわれる。もちかけた版元のどこも興味をもってくれて、「面白い！」とは言ってくれるものの、すぐそのあとで「でも東映さんと付き合いがあるから、ウチで出すのは残念ながら無理」と続ける。したがって、特撮関連の出版を得意としている版元からの出版は諦めざるをえない。

だからといって特撮作品に理解のない版元にもちかけたところで、「仮面ライダーの本？　ああ、昔やってた……あぁ今もやってるんだっけ。『響鬼』？　知らないけど、売れるの？　なんだ図版が全然ないじゃないの」と門前払いを食らうのがオチだ。結局、企画を持ち込んだ版元は十社ちかくに及び、第一稿を脱稿してから出版まで二十カ月の月日を要してしまった。

幸いにして、友人の五月書房の鵜飼隆氏が本書の価値を認めてくれ、同社の鶴田實社長に掛け合ってくれた結果、同社からの出版が決まった。おふたりにはこの場を借りて深く感謝したい。

ほかにも感謝したい方々は少なくない。とりわけ本書の企画を東映に粘り強く掛け合ってくれた最初の版元の編集者にはお世話になった。なんらかの不利益を被るといけないので名前も社名も出すのは控えるが、この場を借りて改めて御礼を述べたい。

多くのライター仲間からの「絶対出版すべきだ」という言葉も励みになった。彼らの名前を挙げられないのが心苦しい。

本書刊行のためにほかのいくつかの仕事を後回しにせざるをえなかった。精神的にも本書を片付けないと一歩も先に進めないと痛切に感じていたからである。そのため、何人かの友人や仕事仲間には迷惑をかけることになってしまったが、彼らは不平を口にするどころが寛容にも状況を理解してくれ、出版を応援してくれた。石井裕一氏、山田英春氏、増山久明氏、たかぎ七彦氏、および清きよ真し美さんに深謝する。特撮や出版とは無関係の世界から素直に本書の出版を喜んでくれた得難い理解者たち、篠原直行氏、鈴木康志氏、菅谷實氏、梅本美咲さんらにも感謝せずにはいられない。

また、著者近影代わりの像を造ってくれた新進造型作家の紗さ凪なぎユウ子さんにもありがとうと言いたい。

事実の確認を取るため、大石真司氏やきだつよし氏に連絡をしようと何度思ったことか。連絡していれば、彼らのことだ、快く応じてくれただろう。しかし、この本の出版に協力したとして、やはりなんらかの不利益が彼らの身に降りかからないともかぎらない。なので、やはり連絡を思いとどまった。彼らは本書の成立に一切関与していない。内容に問題があるとすれば、ひとり片岡の責任である。

そして最後に、髙寺成紀プロデューサーの降板※（およびそれに伴う脚本家の一新）について──周知のとおり髙寺プロデューサーは、シリーズ中盤の第二十九話を最後に番組から降板させられ、それから約半年後に東映を退社した──、特撮ヒーロー番組史上例のないこの事態に触れずに済ますわけにはいかないだろう。

※ここであえて「降板」という厳しい響きの言葉を選び「交代」と言わなかったのは、「交代」という言葉は、事態の本質を見誤らせる危険性のある、曖昧な言葉だからだ。そして筆者自身、髙寺プロデューサーから降板させられた身であるゆえ、もし自分の「降板」を「交代」と表現されたときの違和感にはどうしても敏感にならざるをえない。

降板の要因は当時もいろいろ取り沙汰され、ネットの書き込みも相当な数に上ったという。視聴率の低下、スポンサー企業の商品の売れ行きの低迷、制作予算の超過、進行スケジュールの遅れ、上司との軋轢など、いろいろな噂が飛び交った。かなり正鵠を射ていると思われるものもあれば、箸にも棒にも掛からないような誤解・曲解の類も少なくなかったようだ。

その降板劇の時点ではすでに番組から遠く離れていた筆者には、降板の真相はわからない。いろいろな情報は嫌でも入ってくるが、自分

の体験記ということが本質であるはずの本書で、それを書くつもりはない。

　ただ、筆者が実際に体験したことに照らして何か言えることがあるとすれば、次のようなことに尽きるだろう。

　──五年前の『クウガ』のときと違って『響鬼』ではもう、番組づくりを通してやりたいことが髙寺氏自身の中に残っていなかった（このことは筆者が文芸チームにいたときにもしばしば話題にされ、「『クウガ』の落ち穂拾い」と半ば自虐的に表現されていた）。だから、ちょっと見には新鮮に映るがしかししょせんは表層的な思いつきの羅列に番組が終始してしまい、肝心のテーマがハッキリせず作品構造がブレてしまった。逆にいえば、テーマや作品構造把握がしっかりしていなかったため、せっかくのアイディアが十分に活かせないまま、その場かぎりの思いつきで終わってしまったのだ。

　そのことを証左する具体例は枚挙に暇いとまがない。一之巻冒頭のＣＧのジェット旅客機、ミュージカル風の演出、響鬼が口から吐く高熱火炎、ナビゲーター役の女性……そして何にもまして、明日夢という少年の存在そのものが、途中から「やっぱりコレ、要らなかったんじゃないの？」といったものに成り下がらざるを得なかった。

　こうした混迷と迷走から、髙寺プロデューサーはついに脱却することができなかった。その意味でプロデューサー降板・脚本家一新の内実的な理由は、すでに第一話から作品の中にあったのだ※──と。

※したがって、「髙寺プロデューサーが担当した第二十九話までが本当の『響鬼』で、第三十話から突然、同じ名前の別の番組と呼べるほど本来の姿を失ってダメになった」とするかなり多くのファンの共通した意見に──そのようなファン心理も十分に共感しつつも──、筆者は与しない。もちろんだからといって、「『響鬼』は第三十話から良くなった」とは口が裂けても言えるものではないが。

　髙寺氏が最終的に番組から去らなくてはならなかった理由が、外的

な諸事情はともかく作品の内側に求められるとするなら、企画の立ち上げから十カ月にわたって一緒に仕事をした者の立場から、あくまで主観的にではあるがしかしある種の確信をもって、そのように言いたいと思う。

　思いのほか長いあとがきになってしまった。
「しょせんクビを斬られた者が怨み節をうだうだと綴つづっただけの本じゃないの」と読者に受け取られないよう、つねに「自分は十分に冷静か？」と自問しながらの執筆作業だったが、果たして十分に理性的だったかどうか。「感情の軛くびきから解き放たれたとき、人は真の自由を得ることができる」というようなことをスピノザやカントが言っていたと記憶するが、学生時代にはピンと来なかった言葉が、本書を書く作業を通じてようやく実感できるようになってきた。
　これでやっと筆を措おくことができる。『仮面ライダー響鬼』という作品に対する錯綜した複雑な思いがこれでなくなったわけではないが（もちろん『響鬼』を嫌いになれようはずもないけれど）、自分の為すべきことはしたつもりだ。少なくとも、〝ジャリ番〟にかける者たちすべての真剣さは伝わってほしいものだが、あとは読者の判断にゆだねよう。

　本書の刊行によって、東映作品がらみの仕事が来ることはまず、なくなった。ということは、特撮ライターとしての命脈を事実上断たれたことになる。
　しかし、特撮ライター生命と引き替えにするだけの意味が本書にはある、といまは信じたい。

　最後になったが、息子がどんな仕事をしているのか知らないまま昨年師走に急逝した父・片岡徳一に、本書を捧げる。まあ、あの世で本書を繙ひもといても、どんな仕事なのかやっぱりよくわからないだろうけれど。

二〇〇七年春

著者識しるす

# 「仮か面めんライダー響ヒビ鬼キ」の事情じじょう

ドキュメント　ヒーローはどう〈設定せってい〉されたのか

本体価格………二四〇〇円

発行日…………二〇〇七年　四月二八日　第一刷発行

二〇一九年　九月二日　電子書籍第一版発行

著者……………片かた岡おか　力ちから

発行者…………柴田　理加子

発行所…………株式会社五月書房新社

東京都港区西新橋二 - 八 - 十七

郵便番号　一〇五 - 〇〇〇三

電　話　〇三 ( 六二六八 ) 八一六一

ＦＡＸ　〇三 ( 六二〇五 ) 四一〇七

印刷……………シナノ

カバー印刷……正文社

製本……………ムツミ



ISBN978-4-909542-23-6 C0074